

## 発明の名称

被写体の明るさに応じた画質の自動調整

## 発明の背景

### 5 発明の分野

【0001】 本発明は、画像データの画質を調整する画像調整技術に関する。

## 関連技術の説明

【0002】 デジタルスチルカメラ（DSC）やデジタルビデオカメラ（DVC）等によって生成された画像データの画質は、パソコン上で画像レタッチアプリケーションを用いることによって任意に調整することができます。画像レタッチアプリケーションには、一般的に、画像データの画質を自動的に調整する画像調整機能が備えられており、この画像調整機能を利用すれば、出力装置から出力する画像の画質を向上させることができる。画像の出力装置としては、例えば、CRT、LCD、プリンタ、プロジェクタ、テレビ受像器などが知られている。

【0003】 また、出力装置の1つであるプリンタの動作を制御するプリンタドライバにも、画質を自動的に調整する機能が備えられており、このようなプリンタドライバを利用して、印刷される画像の画質を向上させることができる。

【0004】 しかしながら、これら画像レタッチアプリケーションやプリンタドライバによって提供される画質自動調整機能では、一般的な画質特性を有する画像データを基準として画質補正が実行される。これに対して、画像処理の対象となる画像データは様々な条件下で生成され得るため、一律に画質自動調整機能を実行しても、画質を向上させることができない場合がある。

【0005】 ところで、被写体の明るさを決める光源としては、太陽光などの自然光源や、蛍光灯や白熱灯、ろうそくなどの人工光源など、撮影場所や撮影時間、ユーザの好みに応じて様々なものが用いられる。光のスペクトル分布は光源の種類によって異なる。そのため、同じ被写体であっても光源の種類に

応じて色のずれた（色かぶり）画像が得られる場合がある。例えば、ろうそく等の赤色の光が強い光源を用いた場合には、赤みがかった画像が得られる場合がある。このような、色の偏り具合はカラーバランスと呼ばれる。また、色の偏り具合の調整は、しばしば、無彩色に近い白い領域を用いて行われるため、  
5 ホワイトバランスとも呼ばれる。

【〇〇〇6】 また、画像生成装置の動作も、ユーザの好みや被写体の種類に応じて様々な設定される。例えば、晴天時に人物を撮影する場合には、顔の中に影が生じるのを抑制するために、被写体が明るい場合でもフラッシュを発光させて撮影を行う場合がある。

10 【〇〇〇7】 このように、画像生成装置の動作設定が異なったり、色かぶりが生じたりした画像に対して、一般的な画質特性を有する画像データを基準とした画質補正を行っても、画面全体の画質を向上させることができない場合があった。なお、こうした問題はDSCで生成された画像に限らず、DVC等の他の画像生成装置で生成された画像においても共通の課題である。

15

## 発明の概要

【〇〇〇8】 本発明は、個々の画像データに対応して画質を適切に自動調整することを目的とする。

【〇〇〇9】 この発明の一局面(aspect)による画像処理装置は、画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報を用いて、画像を処理する装置であって、前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整することが可能な画質調整部を備える。  
25

【〇〇10】 この画像処理装置によれば、被写体の明るさの度合いを用いた画質調整処理が実行されるので、個々の画像データに対応して画質を適切に自動調整することができる。

【〇〇11】 なお、この発明は、種々の形態で実現することが可能であり、

例えば、画像出力方法および画像出力装置、画像データ処理方法および画像データ処理装置、これらの方  
5 法または装置の機能を実現するためのコンピュータプログラム、そのコンピュータプログラムを記録した記録媒体、そのコンピュータ  
プログラムを含み搬送波内に具現化されたデータ信号、等の形態で実現することができる。

【0012】 本発明の上記および他の目的、特徴、態様、および、利点は、  
以下に図面とともに示す好ましい実施例の説明からより明らかになるであろう。

#### 図面の簡単な説明

10 【0013】 図1は、本発明の一実施例としての画像出力システムの構成を示すブロック図である。

【0014】 図2は、ディジタルスチルカメラ12の概略構成を示すブロック図である。

15 【0015】 図3は、本実施例にて用いることができる画像ファイルの内部構成の一例を概念的に示す説明図である。

【0016】 図4は、付属情報格納領域103のデータ構造例を説明する説明図である。

【0017】 図5は、Exifデータ領域のデータ構造の一例を説明する説明図である。

20 【0018】 図6は、プリンタ20の概略構成を示すブロック図である。

【0019】 図7は、プリンタ20の制御回路30を中心としたプリンタ20の構成を示すブロック図である。

【0020】 図8は、ディジタルスチルカメラ12における画像ファイルGFの生成処理の流れを示すフローチャートである。

25 【0021】 図9は、画像処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【0022】 図10は、画像生成履歴情報に基づく画像処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【0023】 図11は、自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【〇〇24】 図12は、カラーバランス調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【〇〇25】 図13(a), 13(b)は、色かぶり量と階調値調整を示す説明図である。

5 【〇〇26】 図14(a), 14(b)は、色かぶり量の算出に用いる領域を示す説明図である。

【〇〇27】 図15(a), 15(b)は、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の例を示す説明図である。

10 【〇〇28】 図16は、被写体輝度値とカラーバランス調整処理強度との関係の別の例を示す説明図である。

【〇〇29】 図17(a), 17(b)は、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の別の例を示す説明図である。

【〇〇30】 図18は、自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

15 【〇〇31】 図19は、自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【〇〇32】 図20は、自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。

【〇〇33】 図21は、撮影シーンに適した処理の内容を示す説明図である。

20 【〇〇34】 図22は、画像データ処理装置を適用可能な画像出力システムの一例を示す説明図である。

【〇〇35】 図23は、被写体特有の色相範囲を示す説明図である。

【〇〇36】 図24は、色空間変換処理を省略した場合の画像処理ルーチンを示すフローチャートである。

25 【〇〇37】 図25は、画像生成履歴情報に基づく画像処理の処理ルーチンの別の例を示すフローチャートである。

【〇〇38】 図26は、画像生成履歴情報に基づく画像処理の処理ルーチンの別の例を示すフローチャートである。

## 好ましい実施例の説明

【0039】 次に、この発明の実施の形態を実施例に基づいて以下の順序で説明する。

- A. 画像出力システムの構成
- 5 B. 画像ファイルの構成
- C. 画像出力装置の構成
- D. デジタルスチルカメラにおける画像処理
- E. プリンタにおける画像処理
- F. 自動画質調整処理の実施例
- 10 G. カラーバランス調整処理の実施例
- H. 被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の実施例
- I. 自動画質調整処理の別の実施例
- J. 画像データ処理装置を用いる画像出力システムの構成
- K. 変形例

15 【0040】 A. 画像出力システムの構成

【0041】 図1は、本発明の一実施例としての出力装置を適用可能な画像出力システムの一例を示す説明図である。画像出力システム10は、画像ファイルを生成する画像生成装置としてのデジタルスチルカメラ12と、画像の出力装置としてのプリンタ20とを備えている。デジタルスチルカメラ12において生成された画像ファイルは、ケーブルCVを介したり、画像ファイルが格納されたメモリカードMCをプリンタ20に直接挿入したりすることによって、プリンタ20に送出される。プリンタ20は、読み込んだ画像ファイルに基づいた画像データの画質調整処理を実行し、画像を出力する。出力装置としては、プリンタ20の他に、CRTディスプレイ、LCDディスプレイ等のモニタ14、プロジェクタ等を用いることができる。以下、画質調整部と画像出力部とを備えるプリンタ20を出力装置として用い、メモリカードMCをプリンタ20に直接挿入する場合に基づいて説明する。

【0042】 図2は、デジタルスチルカメラ12の概略構成を示すブロック図である。この実施例のデジタルスチルカメラ12は、光情報を収集する

ための光学回路121と、光学回路を制御して画像を取得するための画像取得回路122と、取得したディジタル画像を加工処理するための画像処理回路123と、補助光源としてのフラッシュ130と、各回路を制御する制御回路124と、被写体の明るさを測定する測光部131と、を備えている。制御回路5 124は、図示しないメモリを備えている。光学回路121は、光情報を集めるレンズ125と、光量を調節する絞り129と、レンズを通過した光情報を画像データに変換するCCD128とを備えている。

【0043】 デジタルスチルカメラ12は、取得した画像をメモリカードMCに保存する。デジタルスチルカメラ12における画像データの保存形式10 としては、JPEG形式が一般的であるが、この他にもTIFF形式や、GIF形式や、BMP形式や、RAWデータ形式などの保存形式を用いることができる。

【0044】 デジタルスチルカメラ12は、また、種々の撮影条件（後述する）を設定するための選択・決定ボタン126と、液晶ディスプレイ127とを備えている。液晶ディスプレイ127は、撮影画像をプレビューしたり、選択・決定ボタン126を用いて絞り値等を設定したりする際に利用される。

【0045】 デジタルスチルカメラ12において撮影が実行された場合には、画像データと画像生成履歴情報とが、画像ファイルとしてメモリカードMCに格納される。画像生成履歴情報は、撮影時（画像データ生成時）における絞り値等のパラメータの設定値を含むことが可能である（詳細については後述20 する）。

#### 【0046】 B. 画像ファイルの構成

【0047】 図3は、本実施例にて用いることができる画像ファイルの内部構成の一例を概念的に示す説明図である。画像ファイルGFは、画像データGDを格納する画像データ格納領域101と、画像生成履歴情報GIを格納する画像生成履歴情報格納領域102を備えている。画像データGDは、例えば、JPEG形式で格納されており、画像生成履歴情報GIは、例えば、TIFF形式（データおよびデータ領域がタグを用いて特定される形式）で格納されている。なお、本実施例におけるファイルの構造、データの構造といった用語は、

ファイルまたはデータ等が記憶装置内に格納された状態におけるファイルまたはデータの構造を意味するものである。

【0048】 画像生成履歴情報G Iは、デジタルスチルカメラ12等の画像生成装置において画像データが生成されたとき（撮影されたとき）の画像に  
5 関する情報であり、以下のような設定値を含んでいる。

- ・被写体輝度値。
- ・フラッシュ（発光の有無）。
- ・被写体距離。
- ・被写体距離レンジ。
- 10 ・フラッシュ強度。
- ・絞り値。
- ・ISOスピードレート（ISO感度）。
- ・ホワイトバランス。
- ・撮影モード。
- 15 ・メーカー名。
- ・モデル名。
- ・ガンマ値。

【0049】 本実施例の画像ファイルG Fは、基本的に上記の画像データ格納領域101と、画像生成履歴情報格納領域102とを備えていれば良く、既  
20 に規格化されているファイル形式に従ったファイル構造をとることができる。

以下、本実施例に係る画像ファイルG FをExifファイル形式に適合させた場合について具体的に説明する。

【0050】 Exifファイルは、デジタルスチルカメラ用画像ファイルフォーマット規格（Exif）に従ったファイル構造を有しており、その仕様  
25 は、日本電子情報技術産業協会（JEITA）によって定められている。また、Exifファイル形式は、図3に示した概念図と同様に、JPEG形式の画像データを格納するJPEG画像データ格納領域と、格納されているJPEG画像データに関する各種情報を格納する付属情報格納領域とを備えている。JPEG画像データ格納領域は、図3における画像データ格納領域101に相当し、

付属情報格納領域は画像生成履歴情報格納領域 102 に相当する。付属情報格納領域には、撮影日時、絞り値、被写体距離といった JPEG 画像に関する画像生成履歴情報が格納される。

【0051】 図4は、付属情報格納領域 103 のデータ構造例を説明する説明図である。Exif ファイル形式では、データ領域を特定するために階層的なタグが用いられている。各データ領域は、下位のタグによって特定される複数の下位のデータ領域を、その内部に含むことができる。図4では、四角で囲まれた領域が一つのデータ領域を表しており、その左上にタグ名が記されている。この実施例は、タグ名が APP0、APP1、APP6 である 3 つのデータ領域を含んでいる。APP1 データ領域は、その内部に、タグ名が IFD0、IFD1 である 2 つのデータ領域を含んでいる。IFD0 データ領域は、その内部に、タグ名が PM、Exif、GPS である 3 つのデータ領域を含んでいる。データおよびデータ領域は、規定のアドレスまたはオフセット値に従って格納され、アドレスまたはオフセット値はタグ名によって検索することができる。出力装置側では、所望の情報に対応するアドレスまたはオフセット値を指定することにより、所望の情報に対応するデータを取得することができる。

【0052】 図5は、図4において、タグ名を APP1-IFD0-Exif の順にたどることで参照することができる Exif データ領域のデータ構造（データのタグ名とパラメータ値）の一例を説明する説明図である。Exif データ領域は、図4に示すようにタグ名が MakerNote であるデータ領域を含むことが可能であり、MakerNote データ領域は、さらに多数のデータを含むことができるが、図5では図示を省略する。

【0053】 Exif データ領域には、図5に示すように、被写体輝度値と、フラッシュと、被写体距離と、被写体距離レンジと、フラッシュ強度と、絞り値と、シャッタースピードと、ISOスピードレートと、ホワイトバランス等の情報に関するパラメータ値が格納されている。この実施例では、被写体輝度値は、画像データ生成時における被写体の明るさの測光結果を示す測光輝度情報であり、画像データの被写体輝度情報として用いられる。また、フラッシュは補助光源の発光情報として、被写体距離と被写体距離レンジとは画像データ

の被写体と画像生成装置との距離に関する情報として、絞り値は絞り値に関する情報として、シャッタースピードはシャッタースピードに関する情報として、I S Oスピードレートは光学回路の感度に関する情報として、それぞれ、用いられる。

- 5 【0054】 被写体輝度値情報は、画像データ生成時における被写体の明るさに関する情報であり、画像生成装置等に設けられた測光部が測定した結果がパラメータ値として格納される。パラメータ値の単位はA P E Xであり、被写体の明るさの度合いとして用いることができる。また、被写体輝度値は、同じA P E X単位で表された他の撮影条件（絞り値、シャッタースピード、光学回路感度（I S Oスピードレート）と合わせて用いることで、これらの撮影条件の適正值の設定や確認を容易に行うことができる。

【0055】 フラッシュ情報は、フラッシュの動作に関する情報であり、その動作モードと動作結果とに関する4つの情報を含むことができる。動作モードは、例えば、以下の3つの値を含む複数の値の中から設定される。

- 15 1：強制発光モード。  
2：発光禁止モード。  
3：自動発光モード。

- 【0056】 動作結果は、例えば、発光有と発光無の2つの値の中から設定される。この動作結果を用いて、画像データ生成時に補助光源による光の照射が行われたか否かの判定を行うことができる。

- 【0057】 画像生成装置のなかには、フラッシュ光の対象物による反射光を検知する機構を備えるものがある。フラッシュのカバーなどの障害物がフラッシュ光を遮る場合や、フラッシュが動作したにもかかわらず発光しなかった場合には、光が照射されない。このような場合を、反射光の有無によって識別することができる。フラッシュ情報には、このような反射光検知機構の有無と、画像データ生成時（撮影時）における反射光検知の有無とに関する情報を含むことができる。反射光検知機構が有の場合で、反射光検知が無の場合には、上述の動作結果が発光有であっても、補助光源による光の照射が行われなかつたと判定することができる。

【0058】 画像生成装置がフラッシュを備えていない場合には、フラッシュ情報に「フラッシュ無し」を設定することができる。「フラッシュ無し」が設定されている場合には、補助光源による光の照射が行われなかつたと判定することができる。

- 5 【0059】 被写体距離情報は、画像データ生成時における画像生成装置と被写体との距離に関する情報である。例えば、画像データ生成時に焦点を合わせるために設定された距離情報に基づいて、メートル単位で設定される。

- 【0060】 被写体距離レンジ情報は、画像データ生成時における画像生成装置と被写体との距離に関する情報である。パラメータ値は、被写体との距離に応じて、複数の距離範囲の中から選択して設定される。距離範囲としては、例えば、マクロ（0～1m）、近景（1～3m）、遠景（3m～）などが用いられる。

- 10 【0061】 フラッシュ強度情報は、画像データ生成時におけるフラッシュが発した光量に関する情報であり、その測定単位は、例えば、B C P S（B e am C a n d l e P o w e r S e c o n d s）である。

【0062】 絞り値は、画像データ生成時における絞り値に関する情報であり、パラメータ値としてF値が使用される。従って、絞り値が大きいほど、絞りは小さい。

- 15 【0063】 シャッタースピード情報は、画像データ生成時におけるシャッタースピードに関する情報であり、その単位は秒である。

- 【0064】 I S Oスピードレート情報は、画像データ生成時における光学回路の感度に関する情報であり、銀塩フィルムの感度の指標であるI S O感度における相当するパラメータ値が設定される。I S O感度は、絞り値などの画像生成に関するパラメータと組み合わせて、適切な画像生成条件（撮影条件）を設定するために用いられる。デジタルスチルカメラ等の画像生成装置においても、光学回路の感度を示す指標として、相当するI S O感度を用いることで、絞り値などの画像生成条件の設定を容易に行うことができる。

【0065】 ホワイトバランス情報は、画像データ生成時における画像データのホワイトバランス（カラーバランス）の設定モードに関する情報である。

画像生成装置が画像データを生成する際に、ユーザがホワイトバランス（カラーバランス）の設定を行った場合には、ホワイトバランス情報のパラメータ値として「マニュアル設定」が設定される。ユーザによるホワイトバランス設定方法としては、例えば、ユーザが、撮影環境や好みに応じて光源の種類を指定し、画像生成装置が、指定された情報に基づいてカラーバランス調整を行って画像データを生成するという方法が用いられる。ユーザがホワイトバランス設定を行わなかった場合には、ホワイトバランス情報のパラメータ値として「自動設定」が設定される。

【0066】 これらの情報は、いずれも画像生成装置の動作情報である。これらの動作情報は、画像データの生成に伴い、ユーザによって設定されたり、あるいは、画像生成装置によって自動的に設定されたりすることが可能である。また、画像生成装置の中には、ユーザが撮影モードを設定し、画像生成装置が、設定された撮影モードに応じて、関連するパラメータ（絞り値、ISO感度等）を自動的に設定することが可能なものもある。撮影モードとしては、予め定められた複数のモード、例えば、標準モード、人物モード、風景モード、夜景モード等の中から選択することができる。撮影モードとして標準モードが選択された場合には、画像データ生成に関連するパラメータが標準値に設定される。

【0067】 画像データに関連付けられた情報は、図4におけるE×i fデータ領域以外の領域にも適宜格納される。例えば、画像生成装置を特定する情報としてのメーカー名やモデル名は、タグ名がIFD0であるデータ領域に格納される。

### 【0068】 C. 画像出力装置の構成

【0069】 図6は、本実施例のプリンタ20の概略構成を示すブロック図である。プリンタ20は、画像の出力が可能なプリンタであり、例えば、シアンCと、マゼンタMgと、イエロYと、ブラックKとの4色のインクを印刷媒体上に吐出してドットパターンを形成するインクジェット方式のプリンタである。この代わりに、トナーを印刷媒体上に転写・定着させて画像を形成する電子写真方式のプリンタを用いることもできる。インクには、上記4色に加えて、シアンCよりも濃度の薄いライトシアンLCと、マゼンタMgよりも濃度の薄

いライトマゼンタLMと、イエロYよりも濃度の濃いダークイエロDYとを用いても良い。また、モノクロ印刷を行う場合には、ブラックKのみを用いる構成としても良く、レッドやグリーンを用いても良い。利用するインクやトナーの種類は、出力する画像の特徴に応じて決めることができる。

- 5 【0070】 プリンタ20は、図示するように、キャリッジ21に搭載された印刷ヘッド211を駆動してインクの吐出およびドット形成を行う機構と、キャリッジ21をキャリッジモータ22によってプラテン23の軸方向に往復動させる機構と、紙送りモータ24によって印刷用紙Pを搬送する機構と、制御回路30とから構成されている。これらの機構により、プリンタ20は画像  
10 出力部として機能する。キャリッジ21をプラテン23の軸方向に往復動させる機構は、プラテン23の軸と平行に架設されたキャリッジ21を縦動可能に保持する縦動軸25と、キャリッジモータ22との間に無端の駆動ベルト26を張設するブーリ27と、キャリッジ21の原点位置を検出する位置検出センサ28等から構成されている。印刷用紙Pを搬送する機構は、プラテン23と、  
15 プラテン23を回転させる紙送りモータ24と、図示しない給紙補助ローラと、紙送りモータ24の回転をプラテン23および給紙補助ローラに伝えるギヤトレイン（図示省略）とから構成されている。

- 【0071】 制御回路30は、プリンタの操作パネル29と信号をやり取りしつつ、紙送りモータ24やキャリッジモータ22、印刷ヘッド211の動きを適切に制御している。プリンタ20に供給された印刷用紙Pは、プラテン23と給紙補助ローラの間に挟みこまれるようにセットされ、プラテン23の回転角度に応じて所定量だけ送られる。

- 【0072】 キャリッジ21は、印刷ヘッド211を有しており、また、利用可能なインクのインクカートリッジを搭載可能である。印刷ヘッド211の下面には利用可能なインクを吐出するためのノズルが設けられる（図示省略）。

【0073】 図7は、プリンタ20の制御回路30を中心としたプリンタ20の構成を示すブロック図である。制御回路30の内部には、CPU31と、PROM32と、RAM33と、メモリカードMCからデータを取得するメモリカードスロット34と、紙送りモータ24やキャリッジモータ22等とデー

タのやり取りを行う周辺機器入出力部（P I O）3 5と、駆動バッファ3 7等が設けられている。駆動バッファ3 7は、印刷ヘッド2 1 1にドットのオン・オフ信号を供給するバッファとして使用される。これらは互いにバス3 8で接続され、相互にデータのやり取りが可能となっている。また、制御回路3 0には、所定周波数で駆動波形を出力する発信器3 9と、発信器3 9からの出力を印刷ヘッド2 1 1に所定のタイミングで分配する分配出力器4 0も設けられている。

【0 0 7 4】 また、制御回路3 0は、紙送りモータ2 4やキャリッジモータ2 2の動きと同期をとりながら、所定のタイミングでドットデータを駆動バッファ3 7に出力する。さらに、制御回路3 0は、メモリカードMCから画像ファイルを読み出し、付属情報を解析し、得られた画像生成履歴情報に基づいて画像処理を行う。すなわち、制御回路3 0は画質調整部として機能する。制御回路3 0によって実行される詳細な画像処理の流れについては後述する。

【0 0 7 5】 D. デジタルスチルカメラにおける画像処理

【0 0 7 6】 図8は、デジタルスチルカメラ1 2における画像ファイルG Fの生成処理の流れを示すフローチャートである。

【0 0 7 7】 デジタルスチルカメラ1 2の制御回路1 2 4（図2）は、撮影要求、例えば、シャッターボタンの押し下げに応じて画像データG Dを生成する（ステップS 1 0 0）。絞り値や、I S O感度や、撮影モード等のパラメータ値の設定がされている場合には、設定されたパラメータ値を用いた画像データG Dの生成が行われる。

【0 0 7 8】 制御回路1 2 4は、生成した画像データG Dと画像生成履歴情報G Iとを、画像ファイルG FとしてメモリカードMCに格納して（ステップS 1 1 0）、本処理ルーチンを終了する。画像生成履歴情報G Iは、絞り値、I S O感度等の画像生成時に用いたパラメータ値や、撮影モードなどの任意に設定され得るパラメータ値や、メーカー名や、モデル名等の自動的に設定されるパラメータ値を含む。また、画像データG Dは、R G B色空間からY C b C r色空間に変換された後、J P E G圧縮され、画像ファイルG Fとして格納される。

【0 0 7 9】 デジタルスチルカメラ1 2において実行される以上の処理に

よって、メモリカードMCに格納されている画像ファイルGFには、画像データGDと共に、画像データ生成時における各パラメータ値を含む画像生成履歴情報GIが設定されることとなる。

【0080】 E. プリンタにおける画像処理

5 【0081】 図9は、本実施例のプリンタ20における画像処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。以下の説明では、画像ファイルGFを格納したメモリカードMCがプリンタ20に直接挿入される場合に基づいて説明する。プリンタ20の制御回路30(図7)のCPU31は、メモリカードスロット34にメモリカードMCが差し込まれると、メモリカードMCから画像ファイルGF(図3)を読み出す(ステップS200)。次にステップS210にて、CPU31は、画像ファイルGFの付属情報格納領域から、画像データ生成時の情報を示す画像生成履歴情報GIを検索する。画像生成履歴情報GIを発見できた場合には(ステップS220:Y)、CPU31は、画像生成履歴情報GIを取得して解析する(ステップS230)。CPU31は、解析した画像生成履歴情報GIに基づいて、後述する画像処理を実行し(ステップS240)、処理した画像を出力して(ステップS250)、本処理ルーチンを終了する。

20 【0082】 一方、ドローイングアプリケーションなどを用いて生成された画像ファイルには、絞り値などの情報を有する画像生成履歴情報GIが含まれない。CPU31は、画像生成履歴情報GIを発見できなかった場合には(ステップS220:N)、標準処理を行い(ステップS260)、処理した画像を出力して(ステップS250)、本処理ルーチンを終了する。

25 【0083】 図10は、画像生成履歴情報に基づく画像処理(図9においてはステップS240に相当する)の処理ルーチンを示すフローチャートである。プリンタ20の制御回路30(図7)のCPU31は、読み出した画像ファイルGFから画像データGDを取り出す(ステップS300)。

【0084】 デジタルスチルカメラ12は、既述のように画像データGDをJPEG形式のファイルとして保存しており、JPEG形式のファイルではYCbCr色空間を用いて画像データを保存している。CPU31は、ステップS310にて、YCbCr色空間に基づく画像データをRGB色空間に基づ

く画像データに変換するために $3 \times 3$ マトリックスSを用いた演算を実行する。このマトリックス演算は、例えば、以下に示す演算式で表される。

【0085】

【数式1】

$$5 \quad \begin{pmatrix} R \\ G \\ B \end{pmatrix} = S \begin{pmatrix} Y \\ Cb - 128 \\ Cr - 128 \end{pmatrix}$$
$$S = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 1.40200 \\ 1 & -0.34414 & -0.71414 \\ 1 & 1.77200 & 0 \end{pmatrix}$$

【0086】 デジタルスチルカメラ12が生成する画像データの色空間が、所定の色空間、例えば、sRGB色空間よりも広い場合には、ステップS31  
10 Oで得られるRGB色空間に基づく画像データが、そのRGB色空間の定義領域外に有効なデータを含む場合がある。画像生成履歴情報GIにおいて、これらの定義領域外のデータを有効なデータとして扱う指定がなされている場合には、定義領域外のデータをそのまま保持して、以降の画像処理を継続する。定義領域外のデータを有効なデータとして扱う指定がなされていない場合には、定義領域外のデータを定義領域内にクリッピングする。例えば、定義領域がO  
15 ~255である場合には、O未満の負値のデータはOに、256以上のデータは255に丸められる。画像出力部の表現可能な色空間が、所定の色空間、例えば、sRGB色空間よりも広くない場合には、画像生成履歴情報GIにおける指定にかかわらず、定義領域内にクリッピングするのが好ましい。このような場合として、例えば、表現可能な色空間がsRGB色空間であるCRTに出力する場合がある。

【0087】 次に、ステップS320にて、CPU31は、ガンマ補正、並びに、マトリックスMを用いた演算を実行し、RGB色空間に基づく画像データをXYZ色空間に基づく画像データに変換する。画像ファイルGFは、画像生成時におけるガンマ値と色空間情報を含むことができる。画像生成履歴情報GIがこれらの情報を含む場合には、CPU31は画像生成履歴情報GIか

ら画像データのガンマ値を取得し、取得したガンマ値を用いて画像データのガンマ変換処理を実行する。さらに、CPU31は画像生成履歴情報GIから画像データの色空間情報を取得し、その色空間に対応するマトリックスMを用いて画像データのマトリックス演算を実行する。画像生成履歴情報GIがガンマ値を含まない場合には、標準的なガンマ値を用いてガンマ変換処理を実行することができる。また、画像生成履歴情報GIが色空間情報を含まない場合には、標準的なマトリックスMを用いてマトリックス演算を実行することができる。これらの標準的なガンマ値、および、マトリックスMとしては、例えば、RGB色空間に対するガンマ値とマトリックスを用いることができる。このマトリックス演算は、例えば、以下に示す演算式である。

#### 【0088】

##### 【数式2】

$$\begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \end{pmatrix} = M \begin{pmatrix} Rt' \\ Gt' \\ Bt' \end{pmatrix}$$

$$M = \begin{pmatrix} 0.6067 & 0.1736 & 0.2001 \\ 0.2988 & 0.5868 & 0.1144 \\ 0 & 0.0661 & 1.1150 \end{pmatrix}$$

$Rt, Gt, Bt \geq 0$

$$Rt' = \left( \frac{Rt}{255} \right)^r \quad Gt' = \left( \frac{Gt}{255} \right)^r \quad Bt' = \left( \frac{Bt}{255} \right)^r$$

$Rt, Gt, Bt < 0$

$$Rt' = -\left( \frac{-Rt}{255} \right)^r \quad Gt' = -\left( \frac{-Gt}{255} \right)^r \quad Bt' = -\left( \frac{-Bt}{255} \right)^r$$

【0089】 マトリックス演算の実行後に得られる画像データの色空間はXYZ色空間である。XYZ色空間は絶対色空間であり、ディジタルスチルカメラやプリンタといったデバイスに依存しないデバイス非依存性色空間である。そのため、XYZ色空間を介して色空間の変換を行うことによって、デバイスに依存しないカラーマッチングを行うことができる。

【0090】 次に、ステップS330にて、CPU31は、マトリックスN<sup>-1</sup>

を用いた演算、並びに、逆ガンマ補正を実行し、XYZ色空間に基づく画像データをwRGB色空間に基づく画像データに変換する。ここで、wRGB色空間としては、例えば、標準的なsRGB色空間よりも大きな色域を有し、かつ、プリンタの再現色域を勘案して適宜定められた色空間を用いることができる。

- 5 逆ガンマ補正を実行する際には、CPU31はPROM32からプリンタ側の  
ガンマ値を取得し、取得したガンマ値の逆数を用いて画像データの逆ガンマ変  
換処理を実行する。さらに、CPU31はPROM32から、XYZ色空間か  
らwRGB色空間への変換に対応するマトリックス $N^{-1}$ を取得し、そのマトリッ  
クス $N^{-1}$ を用いて画像データのマトリックス演算を実行する。このマトリックス  
10 演算は、例えば、以下に示す演算式である。

【0091】

【数式3】

$$\begin{pmatrix} R_w \\ G_w \\ B_w \end{pmatrix} = N^{-1} \begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \end{pmatrix}$$
$$N^{-1} = \begin{pmatrix} 3.30572 & -1.77561 & 0.73649 \\ -1.04911 & 2.1694 & -1.4797 \\ 0.06568289 & -0.241078 & 1.24898 \end{pmatrix}$$
$$15 \quad R_w' = \left( \frac{R_w}{255} \right)^{1/\gamma} \quad G_w' = \left( \frac{G_w}{255} \right)^{1/\gamma} \quad B_w' = \left( \frac{B_w}{255} \right)^{1/\gamma}$$

- 【0092】 次に、ステップS340にて、CPU31は、画質の自動調整  
処理を実行する。本実施例における自動画質調整処理では、画像ファイルGF  
に含まれている画像生成履歴情報を用いて、画像データの自動画質調整処理が  
20 実行される。自動画質調整処理については後述する。

- 【0093】 次に、ステップS350にて、CPU31は、印刷のためのCMYK色変換処理、および、ハーフトーン処理を実行する。CMYK色変換処理では、CPU31は、PROM32内に格納されているwRGB色空間から  
CMYK色空間への変換用ルックアップテーブル(LUT)を参照し、画像データの色空間をwRGB色空間からCMYK色空間へ変更する。すなわち、R  
25

GBの階調値からなる画像データを、プリンタ20で使用する、例えば、C (Cyan) Mg (Magenta) Y (Yellow) K (Black) LC (Light Cyan) LM (Light Magenta) の6色の階調値からなる画像データに変換する。

- 5 【0094】 ハーフトーン処理では、CPU31は、いわゆるハーフトーン処理を実行して、色変換済みの画像データからハーフトーン画像データを生成する。このハーフトーン画像データは、駆動バッファ37（図7）に送出すべき順番に並べ替えられ、最終的な印刷データとなり、本処理ルーチンを終了する。本処理ルーチンによって処理された画像データは、図9に示す画像処理ルーチンのステップS250にて、出力される。

【0095】 なお、図9～図10の処理の流れは、後述する他の実施例も同じである。

#### 【0096】 F. 自動画質調整処理の実施例

- 【0097】 図11は、本実施例における自動画質調整処理（図10においてはステップS340に相当する）の処理ルーチンを示すフローチャートである。CPU31（図7）は、画像生成履歴情報GIを解析し、被写体輝度値情報等のパラメータ値を取得する（ステップS400）。次に、ステップS410において、CPU31は、取得した被写体の明るさに基づいたカラーバランス調整処理を実行し（詳細は後述）、自動画質調整処理を終了する。

- 【0098】 G. カラーバランス調整処理の実施例

- 【0099】 図12は、本実施例におけるカラーバランス調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。CPU31（図7）は、ステップS500にて、色かぶり量の算出に用いる無彩色に近い領域を選択する（後述）。次に、ステップS510にて、ステップS500にて選択された領域の画素値を用いて、赤R、緑G、青Bの各色の色かぶり量を算出する。色かぶり量は、画像データにおける色のずれ具合の大きさを示す指標であり、例えば、赤色の色かぶり量として、赤Rの階調値の平均値と、全ての色を合わせた階調値の平均値との差分を用いることができる（詳細は後述）。色かぶり量を求めるために用いる色の種類としては、基本色である赤R、緑G、青Bの組み合わせ以外にも、シ

アンC、マゼンタMg、イエロYなどの様々な組み合わせを用いることができる。次に、ステップS520にて、カラーバランス調整処理の処理量を設定し、ステップS530にて、各色の階調値を、色かぶり量が小さくなるように調整する（後述）。

5 【0100】 図13は、色かぶり量と階調値調整を示す説明図である。図13（a）は、赤みがかった画像における赤R、緑G、青Bの各色の階調値分布例を示している。これらの分布は後述する無彩色に近い色かぶり量算出領域における階調値分布を示しており、また、赤Rが、緑G、青Bと比べて大きい方に偏っている。このような、赤Rが大きい方に偏った分布を示す画像は、赤色が強い光源、例えば、ろうそくや白熱灯を用いた場合に生成されやすい。

【0101】 以下に示す数式4は、この実施例での色かぶり量  $\Delta R$ 、 $\Delta G$ 、 $\Delta B$ を算出するための演算式である。

#### 【0102】

##### 【数式4】

$$\begin{aligned} \Delta R &= R_{ave} - L_{ave} \\ 15 \quad \Delta G &= G_{ave} - L_{ave} \\ \Delta B &= B_{ave} - L_{ave} \end{aligned}$$

ここで、 $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$ は色かぶり量算出領域におけるR、G、Bの平均値、 $L_{ave}$ は $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$ から算出される輝度値である。

【0103】 数式4に示す例では、RGBの各色の色かぶり量  $\Delta R$ 、 $\Delta G$ 、 $\Delta B$ として、RGBの各色の平均階調値 $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$ と、各色の平均階調値を用いて算出される輝度値 $L_{ave}$ との差分を用いている。輝度値算出のための演算式としては、例えば、次の数式5に示す、RGB色空間からYCbCr色空間への変換式を用いることができる。

#### 【0104】

##### 【数式5】

$$25 \quad Y = L = 0.299 * R + 0.587 * G + 0.114 * B$$

【0105】 この演算式を用いて得られる輝度値 $L_{ave}$ は、赤R、緑G、青Bのそれぞれに、色に応じた明るさの違いを重みとして付して計算した平均

階調値ということができる。色ずれが少ない場合には、RGBの各色の平均階調値  $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$  がほぼ同じ値となるので、輝度値、すなわち、明るさを重みとして用いた平均階調値  $L_{ave}$  と、各色の平均階調値  $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$  とがほぼ同じ値となる。その結果、各色の色かぶり量  $\Delta R$ 、 $\Delta G$ 、 $\Delta B$  として、小さい値が得られる。色ずれが大きい場合には、RGBの各色の平均階調値  $R_{ave}$ 、 $G_{ave}$ 、 $B_{ave}$  が互いに異なる値となる。この場合、基準値としての輝度値  $L_{ave}$  とのずれが大きい色ほど、大きい色かぶり量が得られる。このように、色かぶり量算出の基準値として、色によって異なる明るさを重みとして計算した平均階調値（輝度値）を用いることで、より人の目の感覚に近い色かぶり量を算出することができる。

【0106】 図13 (b) は、この実施例の階調値調整処理における赤Rの入力レベル  $R_{in}$  と出力レベル  $R_{out}$  との関係を示す説明図である。グラフ G1A は、入力レベル  $R_{in}$  と比べて、出力レベル  $R_{out}$  が小さくなるように構成されている。このグラフ G1A を用いて赤Rの階調値調整を行えば、赤色に色がずれた画像、すなわち、赤Rが大きい方に偏った画像において、赤Rの階調値を小さくし、色のずれを小さくすることができる。

【0107】 このようなグラフ G1A は、例えば、調整入力レベル  $R_{ref}$  における出力レベル  $R_{out}$  を、元の値よりも調整量 RMだけ小さくなるように調整して構成することができる。他の入力レベル  $R_{in}$  に対応する出力レベル  $R_{out}$  はスプライン関数にて補間されている。調整量 RM は、色かぶり量  $\Delta R$  (図13 (a)、数式4) に基づいて決められる値であり、例えば、色かぶり量  $\Delta R$  に所定の係数 k を掛けた値を用いることができる。所定の係数 k は、画像の出力結果の感応評価に基づいて決めた値を用いることができる。色かぶり量  $\Delta R$  と調整量 RMとの関係は、必ずしも比例関係である必要はなく、色かぶり量が大きくなるほど調整量 RM が大きくなるような関係であれば良い。なお、所定の係数 k は、カラーバランス調整処理の強度として用いることができる (詳細は後述)。調整入力レベル  $R_{ref}$  としては、予め決められた値を用いることができる。例えば、赤Rの取りうる範囲が 0 ~ 255 である場合に、中間値である 128 を用いても良い。

- 【0108】 グラフG1BはグラフG1Aよりもカラーバランス調整処理量の大きい階調値調整処理で用いられる入出力関係を示している。ここで「カラーバランス調整処理量が大きい」とは、色の階調値の変化量が大きいことを意味している。色かぶり量 $\Delta R$ が大きい場合には、所定の係数 $k$ を用いて計算される調整量RMが大きくなるので、カラーバランス調整処理量も大きくなる。よって、色かぶり量 $\Delta R$ が大きい場合でも、色の偏りを小さくすることができる。このように、色かぶり量が大きいほどカラーバランス調整処理量が大きくなるように構成することで、色の偏りを、その大きさに基づいて、適切に小さくすることができる。
- 【0109】 調整量RMの算出に用いられる所定の係数 $k$ を大きくすると、同じ色かぶり量 $\Delta R$ に対する調整量RMを大きくすることができる。その結果、同じ色かぶり量に対するカラーバランス調整処理量を大きくすることができる。すなわち、係数 $k$ を大きくすることで、カラーバランス調整処理の強度を強くすることができる。ここで「カラーバランス調整処理の強度が強い」とは、色のずれた同じ画像に対するカラーバランス調整処理の処理量が大きいことを意味している。よって、所定の係数 $k$ は、色かぶり量の大きさに対するカラーバランス調整処理の処理量の大きさの割合を表す処理パラメータということができ、また、色かぶり量の大きさに基づいてカラーバランス調整処理の処理量を決定する処理結果に影響を与える処理パラメータということができる。なお、カラーバランス調整処理の強度が強い場合でも、色ずれが小さい場合には、カラーバランス調整処理の処理量は小さくなる。
- 【0110】 グラフG2Aは、入力レベルRinと比べて、出力レベルRotが大きくなるように構成されており、赤Rが小さい方に偏っている場合に用いられる入出力関係を示している。グラフG2Bは、グラフG2Aよりもカラーバランス調整処理量の大きい階調値調整処理で用いられる入出力関係を示している。色が小さい方に偏っている場合、すなわち、平均階調値Rawが基準としての輝度値Laveよりも小さい場合も、大きい方に偏っている場合と同様に、色かぶり量 $\Delta R$ に基づいて調整量RMが決められ、カラーバランス調整処理量が決められる。

【0111】 上述の入力レベルと出力レベルとの関係については、赤R以外の色についても同様に設定される。

【0112】 図14は、色かぶり量の算出に用いる領域を示す説明図である。

図14 (a) の画像IMG14は、緑色の絨毯Cpt14の上に白い鳥Bd1  
5 4がいる画像である。色かぶり量の算出は、領域CBA内の画素値に応じて行  
われる。

【0113】 図14 (b) は、色かぶり量の算出に用いる領域CBAを選択  
するための条件を示す説明図である。横軸は彩度Stを示し、縦軸は輝度値L  
を示している。この実施例では、以下の2つの条件を満たす無彩色に近い画素  
10 が、色かぶり量算出に用いる画素として選択される。

【0114】 条件 (a1)：彩度Stが、彩度しきい値Stth以下である。

【0115】 条件 (b1)：輝度値Lが、輝度しきい値Lth以上である。

【0116】 これら2つの条件a1、b1は、以下のように理解することができる。

15 【0117】 無彩色ではない色鮮やかな被写体が写っている場合には、その  
被写体が写っている領域の彩度が大きくなる。このような領域においては、そ  
の被写体特有の色による色かぶり量が大きくなるが、この色かぶりは光源の種  
類によって生じた色ずれではない。ところが、この領域の色に基づいて色かぶ  
り量を算出し、得られた色かぶり量を小さくするように階調値調整を実行する  
20 と、被写体特有の色の鮮やかさや色相を大きく変更する場合がある。よって、  
上述の条件a1を満たす領域、すなわち、彩度Stが彩度しきい値Stth以下  
下である領域を用いて色かぶり量を算出することで、被写体特有の色の鮮やか  
さや色相を大きく変更せずに、カラーバランス調整処理を実行することができる。  
彩度しきい値Stthとしては、画像の出力結果の感応評価に基づいて決  
25 めた値を用いることができる。例えば、彩度の取りうる範囲が0～1である場  
合に、0.1としても良い。彩度しきい値を小さくするほど、無彩色に近い領  
域を選択することができるので、被写体特有の色の鮮やかさや色相が、カラーバ  
ランス調整処理に与える影響を、より小さく抑えることができる。

【0118】 輝度値の大きい領域は、光源からの光を強く受けている可能性

が高い。そのため、輝度値の大きい明るい領域は、光源のスペクトル分布による色のずれをより強く反映している可能性が高い。よって、上述の条件 b 1 を満たす領域、すなわち、輝度値  $L_t h$  以上である領域を用いて色かぶり量を算出することで、光源の種類による色かぶり量をより精度良く算出することができる。 $L_t h$  としては、画像の出力結果の感応評価に基づいて決めた値を用いることができる。例えば、輝度値の取りうる範囲が 0 ~ 255 である場合に、180 としても良い。

【0119】 このように 2 つの条件 a 1、b 1 を満たす画素で構成された領域を用いることで、より適切に光源の種類に基づく色かぶり量を算出することができる。図 14 (a) の例では、色かぶり量の算出に用いる領域 CBA は、2 つの条件 a 1、b 1 を満たす画素の領域であり、緑色の絨毯 Cpt14 の領域が含まれていない。よって、絨毯 Cpt14 の緑色が鮮やかな緑色である場合に緑色の色かぶり量が大きくなったりすることを、抑制することができる。なお、色かぶり量の算出に用いられる画素は、図 14 (a) のように 1 つの領域を構成している必要はなく、孤立していても良い。すなわち、上述した条件 a 1、b 1 を満たす画素の全てが、色かぶり量の算出に用いられる画素として選択される。

【0120】 画像データが、輝度値と彩度をパラメータとして含まない色空間で表現されている場合、例えば、RGB 色空間を用いて表現されている場合には、輝度値と彩度をパラメータとして含む色空間、例えば、HLS 色空間や HIS 色空間などに変換することによって、各画素位置における輝度値と彩度とを取得することができる。

【0121】 H. 被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の実施例

【0122】 H1. 被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の第 1  
25 実施例

【0123】 図 15 は、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の例を示す説明図である。図 15 (a) は、被写体輝度値とカラーバランス調整処理強度との関係を示す説明図である。被写体輝度値は、図 5 に示す画像生成履歴情報 GI に含まれる測光輝度情報であり、被写体の明るさの度合いを示し

ている。カラーバランス調整処理強度としては、例えば、色かぶり量の大きさとカラーバランス調整処理の処理量との割合を用いることができる（図13（b）の例では、所定の係数 $k$ の大きさを強度として用いることができる）。図15（a）において、グラフSRは、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理で用いられる関係を示し、グラフSTDは、被写体の明るさによらない標準カラーバランス調整処理で用いられる関係を示している。グラフSRは、被写体輝度値が所定のしきい値以下である場合のカラーバランス調整処理強度が、被写体輝度値が所定のしきい値よりも大きい場合の強度よりも大きくなるように構成されている。グラフSTDは、強度が、被写体輝度値によらず一定となるように構成されている。図15（b）は、グラフSRを用いた場合の、被写体輝度値とカラーバランス調整処理の処理量との関係を示す説明図である。図15（a）に示すように、カラーバランス調整処理強度は被写体輝度値が所定のしきい値以下である場合に強くなるように構成されているので、同じ色かぶり量でも、被写体輝度値が小さくなると、処理量が大きくなる。また、処理量は色かぶり量に基づいて調整される値であり、同じ被写体輝度値でも、色かぶり量が大きい程、処理量も大きくなる。

【0124】 被写体輝度値に応じてカラーバランス調整処理強度を変更する理由は、以下の現象を考慮しているからである。被写体輝度値、すなわち、被写体の明るさを決める要因の1つとして、光源の種類がある。光源としては、蛍光灯や白熱灯、ろうそく、自然光（太陽光）など様々なものが用いられる。これらの光源のうち、蛍光灯や白熱灯、ろうそくなどの人工光源は、その光のスペクトル分布が自然光、特に昼光における分布と大きく異なっている。よって、これらの人工光源下で撮影した場合には、色かぶり量が大きく違和感の強い画像データが生成されやすい。また、これらの人工光源は昼光と比べて弱いため、被写体の明るさが小さくなる傾向がある。また、夕焼けや朝焼けなどの場合にも、同じ自然光であるが昼光の場合と比べて光の強さが弱く、さらに、スペクトル分布が昼光における分布と異なっているため、被写体の明るさが小さく、さらに、色かぶり量の大きい画像データが生成されやすい。一方、自然光、特に昼光下で撮影した場合には、光源の種類、すなわち、光源のスペクト

ル分布に由来する色かぶり量は小さくなる。また、昼光の光量は大きいので、被写体の明るさが大きくなる傾向がある。すなわち、被写体の明るさが小さい場合には、光源の種類に基づく色ずれが生じる可能性が高い。よって、被写体の明るさが所定のしきい値以下である場合に、より強い強度でカラーバランス調整処理を実行することで、光源の種類に基づく色かぶりをより小さくすることができます。このような被写体の明るさのしきい値としては、画像の出力結果の感應評価に基づいて決めた値を用いることができる。例えば、APEX単位における3をしきい値として用いてもよい。

【0125】 図16は、被写体輝度値とカラーバランス調整処理強度との関係の別の例を示す説明図である。被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理で用いられるグラフSRは、被写体輝度値が所定のしきい値よりも小さい範囲において、カラーバランス調整処理強度が、被写体輝度値が小さくなるに伴って強くなるように構成されている。自然光（昼光）下で生成された画像データにおいては、被写体輝度値が大きい可能性が高い。逆に、人工光源下で生成された画像データにおい

ては、被写体輝度値が小さい可能性が高い。すなわち、被写体輝度値が小さいほど、画像データが人工光源下で生成された可能性が高くなる。よって、被写体輝度値がしきい値以下の範囲において、被写体輝度値が小さくなるに伴って、カラーバランス調整処理強度を強くすることで、個々の画像データに対応して、光源のスペクトル分布に由来する色かぶりを小さくすることができる。

【0126】 カラーバランス調整処理強度は、被写体輝度値に応じて連続的に変化させずに、複数の段階に分けて階段状に変化させても良い。こうすることで、カラーバランス調整処理強度の調整を簡単なものにすることができる。

【0127】 図15（a）に示すグラフSRの場合も、図16に示すグラフSRの場合も、いずれも「カラーバランス調整処理の強度を、明るさの度合いが小さい程強くなるように調整」している点で共通する。すなわち、本明細書において「カラーバランス調整処理の強度を、明るさの度合いが小さい程強くなるように調整」するとは、「明るさの度合いが所定のしきい値以下である場合の強度が、所定のしきい値より大きい場合の強度よりも大きくなるように調整」

する場合や、「明るさの度合いの減少に伴って、強度が単調増加するように調整」する場合を、含んでいる。ここで、「明るさの度合いの減少に伴って、強度が単調増加する」とは、「明るさの度合いが小さくなることで、強度が小さくならない」ことを意味している。

5 【0128】 また、このような「カラーバランス調整処理強度の、明るさの度合いが小さい程強くなるような調整」は、明るさの度合いの小さい範囲において実行するのが好ましい。色ずれが大きくなりやすい光源を用いて撮影を行う場合には、被写体の明るさが暗くなりやすい。換言すれば、被写体の明るさの度合いが小さい場合に、大きい色ずれが生じる可能性が高くなるということ  
10 ができる。そのため、「カラーバランス調整処理強度の、明るさの度合いが小さい程強くなるような調整」を、被写体の明るさが小さい範囲において実行することで、被写体特有の色の鮮やかさや色相を大きく変更せずに、光源の種類に基づく色ずれを小さくすることができる。このような、被写体の明るさの小さい範囲としては、例えば、被写体の明るさをAPEX単位に換算した値が3以下である範囲を用いることができる。  
15

【0129】 H2. 被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の第2実施例

【0130】 図17は、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理の別の例を示す説明図である。図17(a)の画像IMG17は、図14(a)の画像IMG14と同じものである。また、画像IMG17内には、色かぶり量の算出に用いる領域CBA1とCBA2とが選択されている。領域CBA2は領域CBA1よりも強い強度でのカラーバランス調整処理で用いられる、色かぶり量の算出に用いる領域を示している。  
20

【0131】 図17(b)は、色かぶり量の算出に用いる領域CBA1とCBA2とを選択するための条件を示す説明図である。横軸は彩度Stを示し、縦軸は輝度値Lを示している。領域CBA1は、輝度値Lが第1の輝度しきい値Lth1以上で、かつ、彩度Stが第1の彩度しきい値Stth1以下である画素で構成される。領域CBA2は、輝度値Lが、第1の輝度しきい値Lth1よりも小さい第2の輝度しきい値Lth2以上で、かつ、彩度Stが、第  
25

1の彩度しきい値  $S_{tth1}$  よりも大きい第2の彩度しきい値  $S_{tth2}$  以下である画素で構成される。そのため、領域 CBA2 は、領域 CBA1 と比べて、より彩度の大きい画素を含むことが可能となる。その結果、カラーバランスがずれた画像においては、領域 CBA1 を用いて算出した色かぶり量よりも、領域 CBA2 を用いて算出した色かぶり量の方が、大きくなるので、領域 CBA2 を用いた方が、カラーバランス調整処理の処理量が大きくなる。すなわち、輝度しきい値と彩度しきい値とを、色かぶり量算出領域を選択するため条件範囲を広げるよう調整することで、より強いカラーバランス調整処理を実行することができる。よって、輝度しきい値と彩度しきい値とは、無彩色に近い領域の範囲を示す処理パラメータということができ、また、画像データを解析することによって色かぶり量の大きさを決定する処理結果に影響を与える処理パラメータということができる。この実施例では、同じ画像から算出される色かぶり量の大きさを調整することで、カラーバランス調整処理強度の調整を行っている、ということもできる。

【0132】 図15や図16に示す、被写体の明るさに応じたカラーバランス調整処理例におけるカラーバランス調整処理強度として、上述の色かぶり量算出領域の条件範囲の大きさを用いることができる。例えば、図15（a）に示すグラフ S R の例において、被写体輝度値が所定のしきい値よりも大きい場合には、図17における領域 CBA1 を色かぶり量算出領域として用い、被写体輝度値が所定のしきい値以下である場合には、領域 CBA2 を用いる構成とすることができます。こうすることで、光源の種類に基づく色かぶりをより小さくすることができる。領域 CBA1 と領域 CBA2 とを選択するための輝度値と彩度とのしきい値は、画像の出力結果の感應評価に基づいて決めることができる。また、図16に示すグラフ S R の例のように、被写体輝度値に応じて複数の強度を取り得る場合には、その強度が強いほど、色かぶり量算出領域の条件範囲が広くなるように、輝度値と彩度のしきい値とが構成される。こうすることで、個々の画像データに対応して、光源の種類による色かぶりを小さくすることができる。条件範囲の調整は、輝度値のしきい値と彩度のしきい値とのいずれか一方を固定値とし、他方を調整する構成としても良い。いずれの場合

も、強度が強いほど条件範囲が広くなるように構成される。また、強度に応じて、色かぶり量算出領域の条件範囲と、上述の色かぶり量の大きさに対するカラーバランス調整処理量の大きさの割合との、両方を調整する構成としても良い。

5   【0133】 I. 自動画質調整処理の別の実施例

【0134】 I.1. 自動画質調整処理の第2実施例

【0135】 図18は、本実施例における自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。図11に示す実施例との差異は、画像データ生成時に補助光源による光の照射が行われたか否かの判定結果に基づいて、カラーバランス調整処理の種類を切り替えている点である。この実施例においては、

10 画像生成履歴情報GIを解析して得られるフラッシュ情報のパラメータ値（図5）を用いて、補助光源による光の照射が行われたか否かの判定が実行される。

15 フラッシュ情報に含まれる動作結果が発光有の場合に、CPU31（図7）は、光の照射が行われたと判定する。また、上述のように、反射光検知機構が有で、

反射光検知が無の場合には、動作結果が発光有の場合でも、光の照射が行われなかつたと判定する。また、「フラッシュ無し」が設定されている場合にも、光の照射が行われなかつたと判定する。

【0136】 補助光源による光の照射が行われなかつたとの判定が成立した場合（ステップS610：Y）には、CPU31は、図11の例と同様に、被写体の明るさよって強度の異なるカラーバランス調整処理を実行し（ステップS620）、自動画質調整処理を終了する。

【0137】 補助光源による光の照射が行われたとの判定が成立した場合（ステップS610：N）には、被写体の明るさの度合いが小さくても強度を強くしない、標準のカラーバランス調整処理が実行される（ステップS630）。フ

25 ラッシュ等の補助光源は自然光（昼光）に近いスペクトル分布を有している。よって、補助光源による光の照射を行うことで、光源のスペクトル分布に由来する色かぶり量を小さくすることができる。よって、補助光源による光の照射が行われた場合には、被写体の明るさの度合いが所定のしきい値より小さい場合でも強度を強くしない標準のカラーバランス調整処理を実行することで、被

写体特有の色の鮮やかさや色相を大きく変更することを抑制することができる。

【0138】 I 2. 自動画質調整処理の第3実施例

【0139】 図19は、本実施例における自動画質調整処理の処理ルーチン

5 を示すフローチャートである。図18に示す実施例との差異は、被写体距離が

照射しきい値以上であるか否かの判定（ステップS730）が追加されている

点である。この実施例においては、被写体と画像生成装置との距離として、画像

生成履歴情報G1から取得した被写体距離情報のパラメータ値（図5）が用

いられる。被写体距離が予め決められた照射しきい値以上である場合には（ス

テップS730: Y）、被写体の明るさに基づいたカラーバランス調整処理が実

10 行される（ステップS720）。被写体距離、すなわち、画像生成装置と被写体

との距離が遠いほど、被写体が補助光源から受ける光量が少なくなる。そのため、被写体距離が大きい（遠い）場合には、補助光源からの光の照射による、

光源のスペクトル分布に由来する色ずれの抑制効果が十分に発揮されない。よ

って、被写体距離が照射しきい値以上である場合には、補助光源による光の照

15 射が実行されなかつたと判定し、被写体の明るさに基づいたカラーバランス調

整処理を実行することで、補助光源の光が十分に被写体に届かずに色かぶり量

が大きくなつた画像の色の偏りを小さくすることができる。照射しきい値は、

画像の出力結果の感応評価に基づいて決めることができる。例えば、2mとし

ても良い。

20 【0140】 被写体距離が照射しきい値より小さい場合には（ステップS7

30: N）、被写体の明るさの度合いが所定のしきい値より小さい場合でも強度

を強くしない標準のカラーバランス調整処理が実行される（ステップS740）。

こうすることで、被写体特有の色の鮮やかさや色相を大きく変更することを抑

制することができる。

25 【0141】 照射しきい値は、被写体が受ける光量の大きさを判断するため

の基準値である。よって、この照射しきい値を、被写体が受ける光量を変化さ

せる他のパラメータ値に基づいて調整することで、より適切な判定を実行する

ことができる。例えば、照射しきい値を、画像生成履歴情報G1に含まれるフ

ラッシュ強度の増加に伴つて大きくなるように構成しても良い。こうすること

で被写体距離の大きさ判定を、フラッシュ強度、すなわち、補助光源が被写体に照射する光の量に基づいて適切に実行することができる。

【0142】 I 3. 自動画質調整処理の第4実施例

【0143】 図20は、本実施例における自動画質調整処理の処理ルーチンを示すフローチャートである。図19に示す実施例との差異は、人物を撮影した画像であるか否かの判定を実行し、人物画像である場合には、人物画像に適した画質調整処理を実行している点である。この実施例においては、補助光源による光の照射が行われ（ステップS810：N、ステップS830：N）、さらに、被写体距離が予め決められた人物距離しきい値以下で、かつ、被写体輝度値が人物輝度しきい値以上である場合に（ステップS850：Y）、人物を撮影した画像であると判定する。被写体距離としては、画像生成履歴情報G1から取得した被写体距離情報のパラメータ値（図5）が用いられ、被写体輝度値としては被写体輝度値情報のパラメータ値（図5）が用いられる。

【0144】 明るい晴天時に人物を撮影する場合には、人物が十分に大きく写るように被写体距離を小さく（近く）し、さらに、顔などに影が生じないようにフラッシュなどの補助光源による光を照射する場合が多い。よって、補助光源による光が照射された場合には、さらに、被写体距離が人物距離しきい値以下で、かつ、被写体輝度値が人物輝度しきい値以上である場合に、人物画像であると判定することができる。人物距離しきい値と人物輝度しきい値とは、画像の出力結果の感応評価に基づいて決めることができる。例えば、人物距離しきい値を2mとし、人物輝度しきい値を6（単位はAPEX）としても良い。

【0145】 人物画像であると判定した場合には（ステップS850：Y）、人物シーンに適した処理（後述）を実行して（ステップS860）、自動画質調整処理を終了する。

【0146】 一方、人物画像であるとの判定が成立しなかった場合には（ステップS810：Y、または、ステップS830：Y、または、ステップS850：N）、標準シーンに適した処理（後述）を実行して（ステップS870）、自動画質調整処理を終了する。

【0147】 各シーンに適した処理は、この実施例では、図21に示したよ

うに実行される。例えば、画像が人物画像であると判定された場合には、コントラストについてはやや軟調に、明るさについてはやや明るめに、彩度についてはやや低く、シャープネスについてはやや弱めに設定される。また記憶色として肌色が指定されているので、予め格納されている肌色データを用いて肌色補正が実行される。さらに、ノイズ処理はオフされる。このように画質調整処理を実行することにより、画像の雰囲気は柔らかくなり、人物の肌色は好ましい肌色に調整される。但し、画質調整処理については、必ずしも図21の設定に従う必要はなく、別の設定を用いてもよい。

【0148】 このように、この実施例では、被写体の明るさの度合いを用いて、個々の画像データに対して自動的に撮影シーンを選択し、適切な画質処理を行うことができる。その結果、撮影時や印刷時にユーザが手動で煩雑な操作を行う必要がなくなるという利点がある。

【0149】 J. 画像データ処理装置を用いる画像出力システムの構成

【0150】 図22は、本発明の一実施例としての画像データ処理装置を適用可能な画像出力システムの一例を示す説明図である。画像出力システム10Bは、画像ファイルを生成する画像生成装置としてのデジタルスチルカメラ12と、画像ファイルに基づいた画質調整処理を実行するコンピュータPCと、画像を出力する画像出力装置としてのプリンタ20Bとを備えている。コンピュータPCは、一般的に用いられているタイプのコンピュータであり、画像データ処理装置として機能する。画像出力装置としては、プリンタ20Bの他に、CRTディスプレイ、LCDディスプレイ等のモニタ14B、プロジェクタ等を用いることができる。以下の説明では、プリンタ20Bを画像出力装置として用いるものとする。本実施例では、画質調整部を備える画像データ処理装置と、画像出力部を備える画像出力装置とを、独立に構成している点が、上述の画像出力システム実施例（図1）と異なる。なお、画像データ処理装置としてのコンピュータPCと画像出力部を備えたプリンタとは、広義の「出力装置」と呼ぶことができる。

【0151】 デジタルスチルカメラ12において生成された画像ファイルは、ケーブルCVを介したり、画像ファイルが格納されたメモリカードMCを

コンピュータPCに直接挿入したりすることによって、コンピュータPCに送出される。コンピュータPCは、読み込んだ画像ファイルに基づいた、画像データの画質調整処理を実行する。画質調整処理によって生成された画像データは、ケーブルCVを介してプリンタ20Bに送出され、プリンタ20Bによって出力される。

【0152】 コンピュータPCは、上述の画質調整処理を実現するプログラムを実行するCPU150と、CPU150の演算結果や画像データ等を一時的に格納するRAM151と、画質調整処理プログラムや、ルックアップテーブルや、絞り値テーブルなどの、画質調整処理に必要なデータを格納するハードディスクドライブ(HDD)152を備えている。CPU150と、RAM151と、HDD152とは、画質調整部として機能する。さらに、コンピュータPCは、メモリカードMCを装着するためのメモリカードスロット153と、デジタルスチルカメラ12等からの接続ケーブルを接続するための入出力端子154とを備えている。

【0153】 デジタルスチルカメラ12にて生成された画像ファイルGFは、ケーブルを介して、あるいは、メモリカードMCを介してコンピュータPCに提供される。ユーザの操作によって、画像レタッチアプリケーション、または、プリンタドライバといった画像データ処理アプリケーションプログラムが起動されると、CPU150は、読み込んだ画像ファイルGFを処理する画像処理ルーチン(図9)を実行する。また、メモリカードMCのメモリカードスロット153への差し込み、あるいは、入出力端子154に対するケーブルを介したデジタルスチルカメラ12の接続を検知することによって、画像データ処理アプリケーションプログラムが自動的に起動する構成としてもよい。

【0154】 CPU150により処理された画像データは、画像処理ルーチン(図9)のステップS250にて出力される代わりに、画像出力装置、例えば、プリンタ20Bに送出され、画像データを受け取った画像出力装置が画像の出力を実行する。

【0155】 この実施例では、コンピュータPCが備える画質調整部を用いて画像処理を行うので、画質調整部を備えていない画像出力装置を用いること

が可能である。また、画像出力装置が画質調整部を備えている場合には、コンピュータ PC は画像処理を行わずに画像データを画像出力装置に送出し、画像出力装置の画質調整部とが画像処理を行う構成としてもよい。

【0156】 以上、説明したように、上述の各実施例では、光源の種類に応じて色のずれた画像や人物画像に対して、被写体の明るさを用いて、自動的に適切な画質調整処理を実行できるので、手軽に高品質な出力結果を得ることができる。

【0157】 なお、この発明は上記の実施例に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の形態において実施することが可能であり、  
10 例えば、次のような変形も可能である。

【0158】 K. 変形例

【0159】 K1. 変形例 1

【0160】 上述の各実施例において、被写体の明るさに関する被写体輝度情報としては、被写体輝度値の代わりに、絞り値とシャッタースピードの組み合わせや、これらの 2 つの情報に光学回路の感度 (ISO スピードレート) を追加した組み合わせを用いることができる。以下の数式 6 に示す 2 つの値 L1 と L2 は、これらの組み合わせ情報に基づいて算出される被写体の明るさの度合いである。

【0161】

20 【数式 6】

$$\begin{aligned} A &= 2 * \log_2(F \text{ number}) \\ T_v &= -\log_2(ShutterSpeed(\text{sec})) \\ S_v &= \log_2\left(\frac{ISO \text{ speed rating}}{3.125}\right) \\ L1 &= Av + Tv \\ L2 &= Av + Tv - Sv \end{aligned}$$

【0162】 数式 6 において、Av は絞り値 (F 値) を APEX 単位に換算した値であり、Tv はシャッタースピードを APEX 単位に換算した値であり、Sv は光学回路の感度 (ISO スピードレート) を APEX 単位に換算した値である。これらの 3 つの値 Av、Tv、Sv は、画像生成装置が画像データ生  
25 成する場合に用いられる。

成時に受ける光の量が適正値となるように、被写体の明るさに応じて調整される値である。被写体の明るさの度合いが大きい場合には、絞り値（F値）が大きく、すなわち、 $A_v$ が大きくなるように調整される。また、シャッタースピードは小さく、すなわち、 $T_v$ が大きくなるように調整され、ISOスピードレートは小さく、すなわち、 $S_v$ が小さくなるように調整される。また、 $L_1$   
5 ( $= A_v + T_v$ ) は、画像生成装置が受ける光の量を示しており、 $L_1$ の大きさが被写体の明るさに応じた適正値となるように、 $A_v$ と $T_v$ とが調整される。 $L_2$  ( $= A_v + T_v - S_v$ ) は、被写体の明るさを示している。 $S_v$ （光学回路の感度）を調整できる場合には、 $L_2$ の大きさが被写体の明るさに応じた適  
10 正値となるように、 $A_v$ と $T_v$ と $S_v$ とが調整される。被写体の明るさの度合いが大きい場合には、 $L_1$ や $L_2$ が大きくなるように調整され、被写体の明るさの度合いが小さい場合には、 $L_1$ や $L_2$ が小さくなるように調整される。よって、上述の各実施例において、 $L_1$ や $L_2$ 、すなわち、「 $A_v + T_v$ 」や「 $A_v + T_v - S_v$ 」を、被写体の明るさの度合いとして用いることができる。特に、 $L_2$ は、画像生成装置が受ける光の量が適正値となるように $A_v$ と $T_v$ と $S_v$ とが調整された場合には、被写体の明るさの度合いをAPEX単位に換算した値と等しくなるので、そのまま、上述の被写体輝度値の代わりに用いることができる。なお、画像生成履歴情報GIがこれらの値 $A_v$ 、 $T_v$ 、 $S_v$ を含む場合には、そのパラメータ値を用いて、被写体の明るさの度合いを算出する  
15 20 ことができる。

### 【0163】 K2. 変形例2

【0164】 上述の各実施例において、色かぶり量算出領域から、所定の被写体特有の色相を有する領域を除いても良い。図23は、被写体特有の色相範囲を示す説明図である。この例の色相Hは、その取りうる範囲が0度～360度であり、0度が赤色を示し、さらに、120度が緑色を、240度が青色を示している。この例では、色相Hが0度～30度の範囲を人物の肌色を示す肌色範囲SRとし、色相Hが100度～130度の範囲を植物や山の緑を示す植物範囲GRとし、色相Hが230度～260度の範囲を空の青を示す空範囲BRとしている。色相Hが肌色範囲SR内である領域を色かぶり量算出領域から  
25

除くことで、人物画像において、被写体特有の肌色の鮮やかさや色相を大きく変更することを抑制することができる。同様に、植物範囲GRを除くことで、植物画像や山などを写した風景画像において、緑の鮮やかさや色相を大きく変更することを抑制することができる。また、空範囲BRを除くことで、空を写した風景画像において、青の鮮やかさや色相を大きく変更することを抑制することができる。色相の範囲は、必ずしも上述の範囲である必要はなく、異なる範囲を設定してもよい。

【0165】 K3. 変形例3

【0166】 上述の各実施例において、色かぶり量の算出に、色かぶり量算出領域内の全ての画素を用いる代わりに、均等に画素を間引いた残りの画素のみを用いる構成としても良い。こうすることで、色かぶり量の算出処理を高速に実行することができる。また、画像内の全領域を色かぶり量算出領域として用いてもよい。こうすることで、色かぶり量の算出処理が簡単なものとなる。

【0167】 K4. 変形例4

【0168】 画像データのカラーバランス（ホワイトバランス）が、ユーザによって設定された場合には、「カラーバランス調整処理の強度を弱くする」、または、「カラーバランス調整処理を実行しない」のいずれかの処理を実行するのが好ましい。こうすることで、ユーザによって設定されたカラーバランスを大きく変更することを抑制することができる。画像データのカラーバランス（ホワイトバランス）の設定が、ユーザによるものか否かの判定には、画像生成履歴情報GIが含むホワイトバランス情報（図5）を用いることができる。

【0169】 K5. 変形例5

【0170】 上述の各実施例における、被写体と画像生成装置との距離の大きさの判定において、被写体距離情報以外にも、パラメータ値として距離範囲を設定することが可能な距離情報を用いることができる。例えば、マクロ（0～1m）、近景（1～3m）、遠景（3m～）の3つの距離範囲の中から選択して設定される被写体距離レンジ情報（図5）を用いることもできる。この場合、それぞれの距離範囲について代表的な距離を予め設定しておき、その代表距離としきい値とを比較することで、大きさ判定を実行することができる。代表的

な距離としては、例えば、距離の上限値と下限値が設定されている距離範囲については、その中間値を用い、上限値、もしくは、下限値のみが設定されている距離範囲については、その上限値、もしくは下限値を用いることができる。

【0171】 K6. 変形例6

- 5 【0172】 補助光源と画像生成装置とを別の位置に設置して画像データの生成を行う場合には、上記各実施例における、被写体と画像生成装置との距離の大きさの判定の代わりに、被写体と補助光源との距離の大きさの判定を実行するのが好ましい。こうすることで、補助光源と被写体との距離が遠いために被写体に十分に光が照射されなかった画像を、被写体の明るさに応じたカラー  
10 バランス調整処理の対象とすることができます。

【0173】 K7. 変形例7

- 【0174】 画像ファイルGFが、画像データのガンマ値と色空間情報とを含まない場合には、図10に示す画像処理ルーチンにおける色空間変換処理（ステップS320とステップS330）を省略することができる。図24は、色  
15 空間変換処理を省略した場合の画像処理ルーチンを示すフローチャートである。ステップS900にて取り出された画像データは、ステップS902にてYC  
bCr色空間に基づく画像データからRGB色空間に基づく画像データに変換される。次に、ステップS904にて、ステップS902で得られた画像データを用いた自動画質調整処理が実行される。次に、S906にて、印刷のため  
20 のCMYK色変換処理、および、ハーフトーン処理が実行される。

【0175】 K8. 変形例8

- 【0176】 上記各実施例では、色空間の変換を実行した後に自動画質調整処理を実行しているが、自動画質調整処理を実行した後に色空間の変換を実行してもよい。例えば、図25に示すフローチャートに従って、画像処理を実行  
25 してもよい。

【0177】 K9. 変形例9

【0178】 上記各実施例では、画像出力部としてプリンタを用いているが、プリンタ以外の画像出力部を用いることができる。図26は、画像出力部としてCRTを利用する場合の、画像生成履歴情報に基づく画像処理の処理ルーチ

ンを示すフローチャートである。図10に示したプリンタを画像出力部としたフローチャートとは異なり、CMYK色変換処理とハーフトーン処理が省略されている。また、CRTは、マトリックス演算(S)を実行して得られる画像データのRGB色空間を表現することが可能であるため、色空間変換処理も省略されている。ステップS952で得られるRGB色空間に基づく画像データが、そのRGB色空間の定義領域外にデータを含む場合には、定義領域外のデータがクリッピングされた後、ステップS954が実行される。画像出力部が利用可能な色空間がRGB色空間と異なる場合には、プリンタを用いる場合にCMYK色変換処理を実行するのと同様に、画像出力部が利用可能な色空間への色変換処理を実行し、その結果得られる画像を、画像出力部より出力する。

【0179】 K10. 変形例10

【0180】 上記実施例では、画像ファイルGFの具体例としてExif形式のファイルを例にとって説明したが、本発明に係る画像ファイルの形式はこれに限られない。すなわち、画像生成装置において生成された画像データと、画像データの生成時条件(情報)を記述する画像生成履歴情報GIとが含まれている画像ファイルであれば良い。このようなファイルであれば、画像生成装置において生成された画像データの画質を、適切に自動調整して出力装置から出力することができる。

【0181】 K11. 変形例11

【0182】 各数式におけるマトリックスS、N<sup>-1</sup>、Mの値は例示に過ぎず、画像ファイルが基づく色空間や、画像出力部が利用可能な色空間等に応じて適宜変更することができる。

【0183】 K12. 変形例12

【0184】 上記実施例では、画像生成装置としてデジタルスチルカメラ12を用いて説明したが、この他にもスキャナ、デジタルビデオカメラ等の画像生成装置を用いて画像ファイルを生成することができる。

【0185】 K13. 変形例13

【0186】 上記実施例では、画像データGDと画像生成履歴情報GIとが同一の画像ファイルGFに含まれる場合を例にとって説明したが、画像データ

G D と画像生成履歴情報 G I とは、必ずしも同一のファイル内に格納される必要はない。すなわち、画像データ G D と画像生成履歴情報 G I とが関連づけられていれば良く、例えば、画像データ G D と画像生成履歴情報 G I とを関連付ける関連付けデータを生成し、1 または複数の画像データと画像生成履歴情報 G I とをそれぞれ独立したファイルに格納し、画像データ G D を処理する際に関連付けられた画像生成履歴情報 G I を参照しても良い。かかる場合には、画像データ G D と画像生成履歴情報 G I とが別ファイルに格納されているものの、画像生成履歴情報 G I を利用する画像処理の時点では、画像データ G D および画像生成履歴情報 G I とが一体不可分の関係にあり、実質的に同一のファイルに格納されている場合と同様に機能するからである。すなわち、少なくとも画像処理の時点において、画像データ G D と画像生成履歴情報 G I とが関連付けられている様子は、本実施例における画像ファイル G F に含まれる。さらに、CD-ROM、CD-R、DVD-ROM、DVD-RAM 等の光ディスクメディアに格納されている動画像ファイルも含まれる。

【0187】 以上、本発明が詳細に説明され、図示されてきたが、これらは一例として示されたものであり、これらに限定されるものではなく、本発明の思想とその範囲は、添付されたクレームよってのみ限定されるものである。

## 特許請求の範囲

1. 画像処理方法であって、
  - 5 画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報を準備する工程と、  
前記画像生成履歴情報が前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写  
10 体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整する工程と、  
を含む、画像処理方法。
2. 請求項1に記載の画像処理方法であって、  
前記画質調整工程は、前記被写体の明るさの度合い用いて、前記画像データ  
15 のカラーバランス調整処理を実行する工程を含む、画像処理方法。
3. 請求項2に記載の画像処理方法であって、  
前記画質調整工程は、  
前記被写体の明るさの度合いの範囲の中で前記明るさの度合いが小さい少な  
20 くとも一部の範囲において、前記カラーバランス調整処理の強度を、前記明る  
さの度合いが小さい程強くなるように調整する工程を含む、画像処理方法。
4. 請求項3に記載の画像処理方法であって、  
前記画質の調整は、
  - 25 (i) 前記画像データを解析することによって、前記画像データにおける色の偏りの度合いを示す色かぶり量の大きさを決定する処理と、  
(ii) 前記色かぶり量の大きさに基づいて、前記カラーバランス調整処理の処理量を決定する処理と、  
(iii) 前記決定された処理量に従って、前記カラーバランス調整処理を実

行する処理と、

を含み、

前記カラーバランス調整処理の強度の調整は、前記処理（i）と（ii）との少なくとも一方の処理の結果に影響を与える処理パラメータの変更によって

5 実現される、画像処理方法。

5. 請求項4に記載の画像処理方法であって、

前記画質調整工程は、

前記画像データにおける無彩色に近い領域の画素値を用いて、前記色かぶり

10 量の大きさを決定する工程を含む、画像処理方法。

6. 請求項5に記載の画像処理方法であって、

前記画質調整工程は、

前記無彩色に近い領域のうち所定の色相を有する領域を除いた領域の画素値

15 を用いて、前記色かぶり量の大きさを決定する工程を含む、画像処理方法。

7. 請求項4記載の画像処理方法であって、

前記カラーバランス調整処理の強度の調整は、前記色かぶり量の大きさに対する前記カラーバランス調整処理の処理量の大きさの割合を表す処理パラメー

20 タの変更によって実現される、画像処理方法。

8. 請求項5記載の画像処理方法であって、

前記カラーバランス調整処理の強度の調整は、前記無彩色に近い領域の範囲を示す処理パラメータの変更によって実現される、画像処理方法。

25

9. 請求項2記載の画像処理方法であって、

前記画質調整工程は、前記画像生成履歴情報が前記画像データ生成時における補助光源の発光情報を含む場合に、前記発光情報を用いて前記画像データ生成時に前記補助光源による光の照射が行われたか否かを判定し、光の照射が行

わかれなかつたとの判定が成立した場合に、前記被写体の明るさの度合いを用いたカラーバランス調整処理を実行する工程を含む、画像処理方法。

10. 請求項 1 ないし請求項 9 のいずれかに記載の画像処理方法であって、  
5 前記画像生成履歴情報が、さらに、前記画像データ生成時における補助光源の発光情報と、前記画像データ生成時における前記画像データの被写体と前記画像生成装置との距離に関する情報を含み、

前記画質調整工程は、前記補助光源による光の照射が行われたとの前記発光情報を用いた判定が成立し、さらに、前記被写体との距離が所定の距離しきい  
10 値以下であり、前記被写体の明るさの度合いが所定の輝度しきい値以上である場合に、人物画像に適した画質調整処理を実行する工程を含む、画像処理方法。

11. 請求項 1 記載の画像処理方法であって、

前記画質調整工程は、

15 前記画像生成履歴情報が前記画像データ生成時に被写体の明るさを測定した結果に関する測光輝度情報を含む場合に、前記測光輝度情報を用いて前記被写体の明るさの度合いを算出する工程を含む、画像処理方法。

12. 請求項 1 記載の画像処理方法であって、

20 前記画質調整工程は、

前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における、前記画像生成装置の絞り値に関する情報とシャッタースピードに関する情報を含む場合に、前記絞り値と前記シャッタースピードを用いて、前記被写体の明るさの度合いを算出する工程を含む、画像処理方法。

25

13. 請求項 1 記載の画像処理方法であって、

前記画質調整工程は、

前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における、前記画像生成装置の絞り値に関する情報とシャッタースピードに関する情報と光学回路の感度

に関する情報とを含む場合に、前記絞り値と前記シャッタースピードと前記感度とを用いて、前記被写体の明るさ度合いを算出する工程を含む、画像処理方法。

5 14. 画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報とを用いて、画像処理を行う画像処理装置であって、

10 前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整することが可能な画質調整部を備える、画像処理装置。

15 15. 画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報とを用いて、画像を出力する出力装置であって、

20 前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整することが可能な画質調整部と、

前記画質が調整された画像データに応じて画像を出力する画像出力部と、  
を備える出力装置。

25 16. 画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報とを用いて画像処理を行うためのコンピュータプログラム製品であって、

コンピュータ読取可能な媒体と、

前記コンピュータ読取可能な媒体上に格納されたコンピュータプログラムと、

を備え、前記コンピュータプログラムは、

前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整する機能を、前記

- 5 コンピュータに実現させるプログラムを含むコンピュータプログラム製品。

## 開示の要約

画像処理装置は、画像生成装置で生成された画像データと、前記画像データ生成時における前記画像生成装置の動作情報を少なくとも含むと共に前記画像データに関連付けられた画像生成履歴情報を用いて画像処理を行う。画質調整部は、前記画像生成履歴情報が、前記画像データ生成時における被写体の明るさに関する被写体輝度情報を含む場合に、前記被写体輝度情報から得られる前記被写体の明るさの度合いを用いて前記画像データの画質を調整することが可能である。

Fig.1

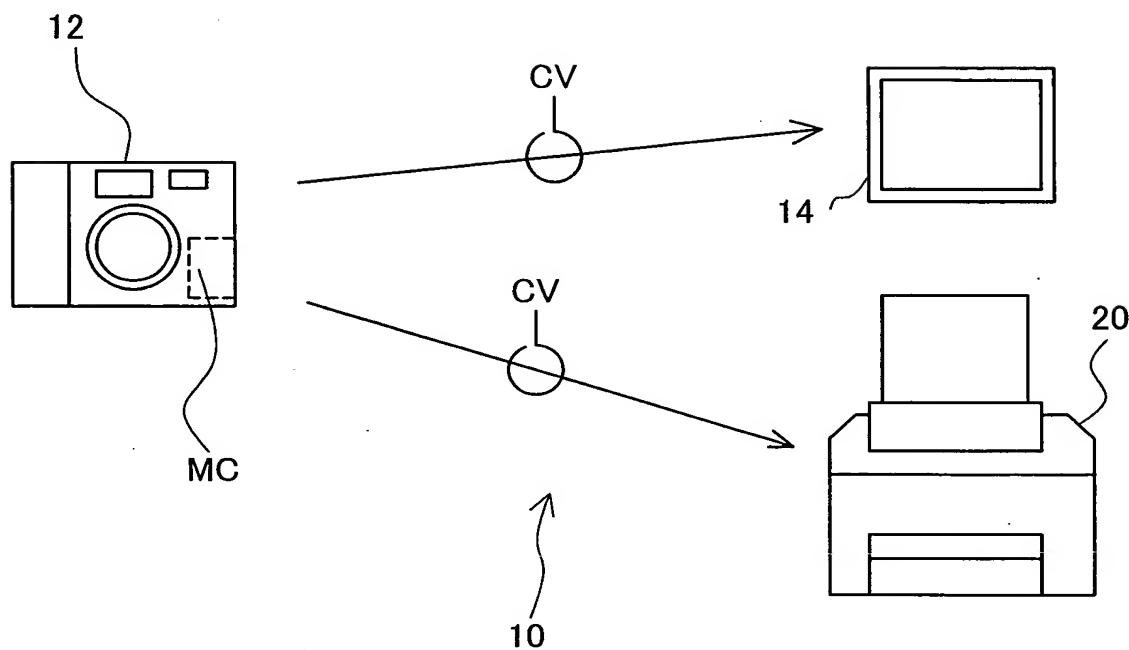


Fig.2

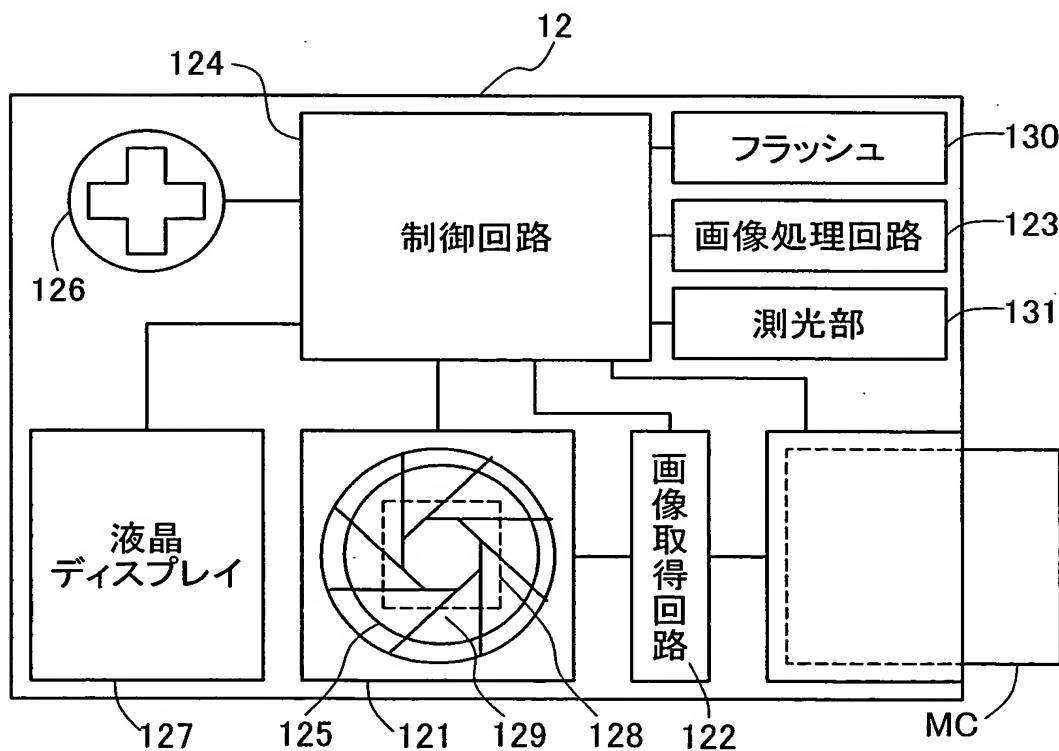


Fig.3

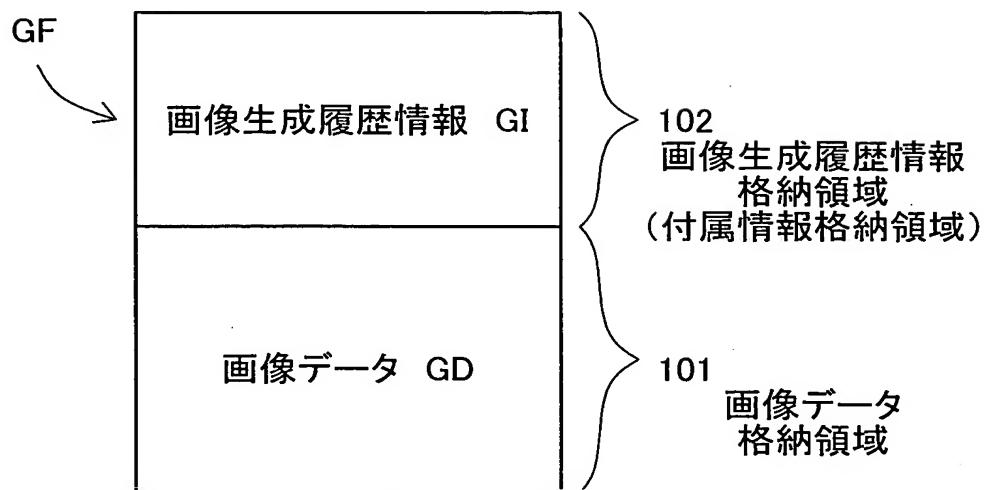
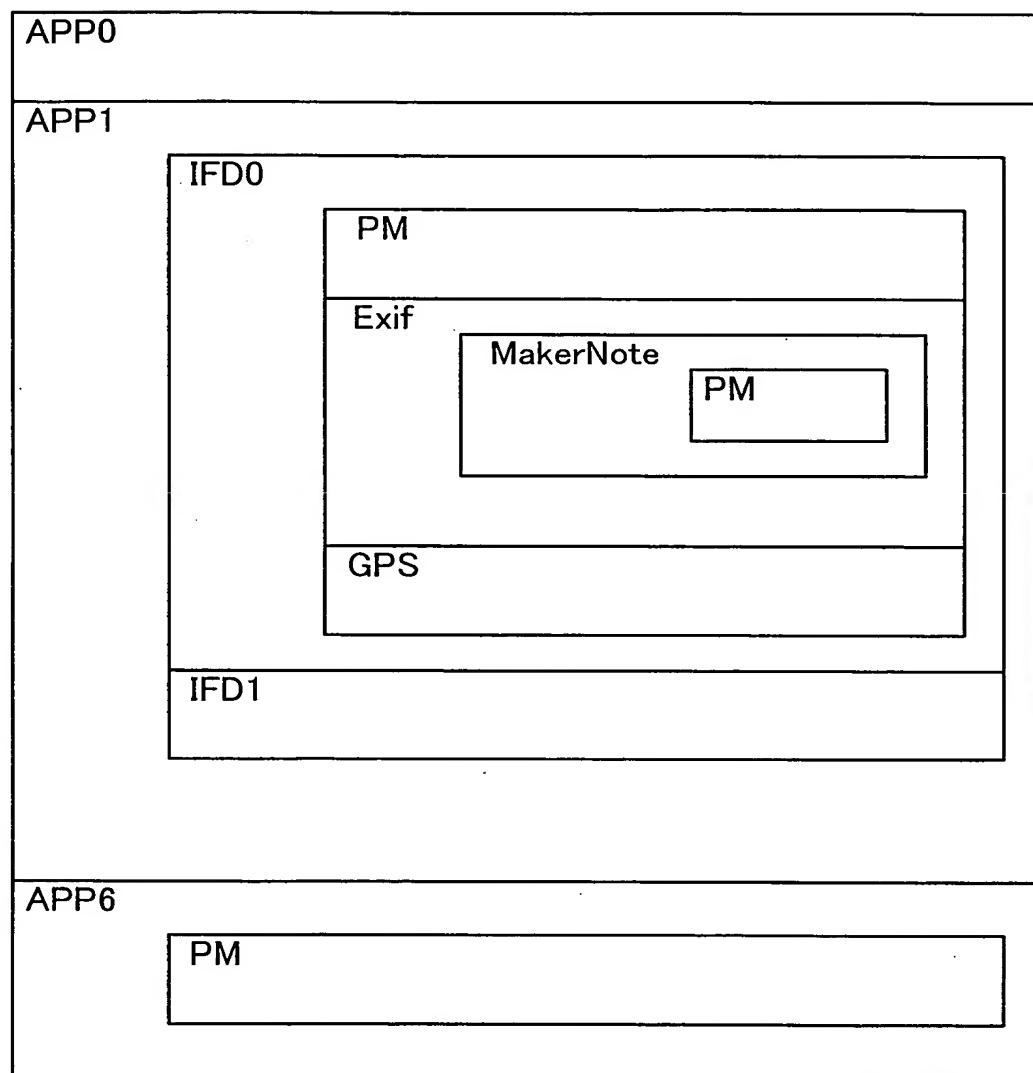


Fig.4



•  
•  
•

Fig.5

タグ名	パラメータ値
被写体輝度値	5(APEX)
フラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自動発光モード</li> <li>・発光有</li> <li>・反射光検知機構有</li> <li>・反射光有</li> </ul>
被写体距離	1.5(m)
被写体距離レンジ	近距離
フラッシュ強度	1000(BCPS)
絞り値	F4
シャッタースピード	1/60(秒)
ISOスピードレート	100
ホワイトバランス	自動設定

●  
●  
●

Fig.6

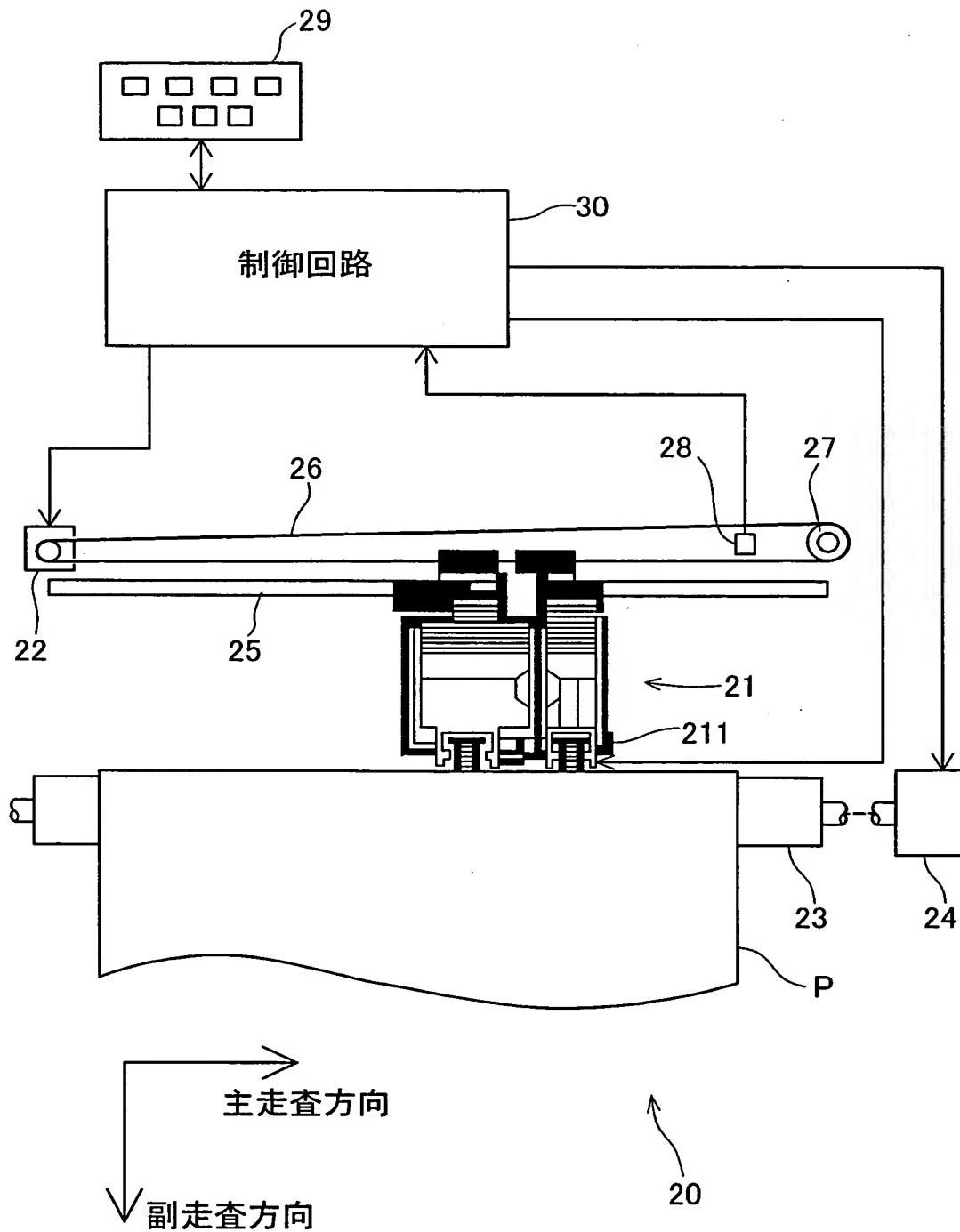


Fig.7

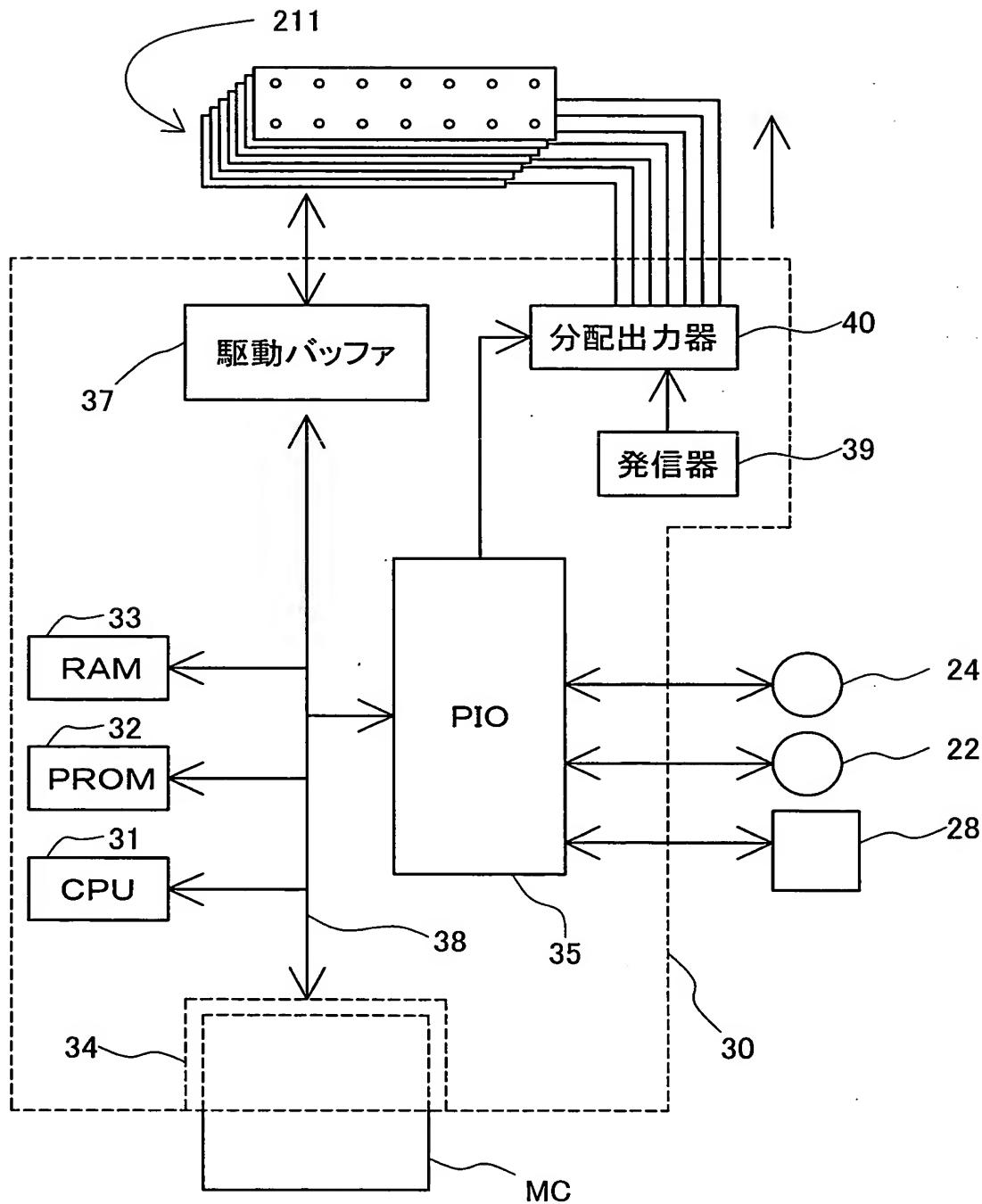


Fig.8

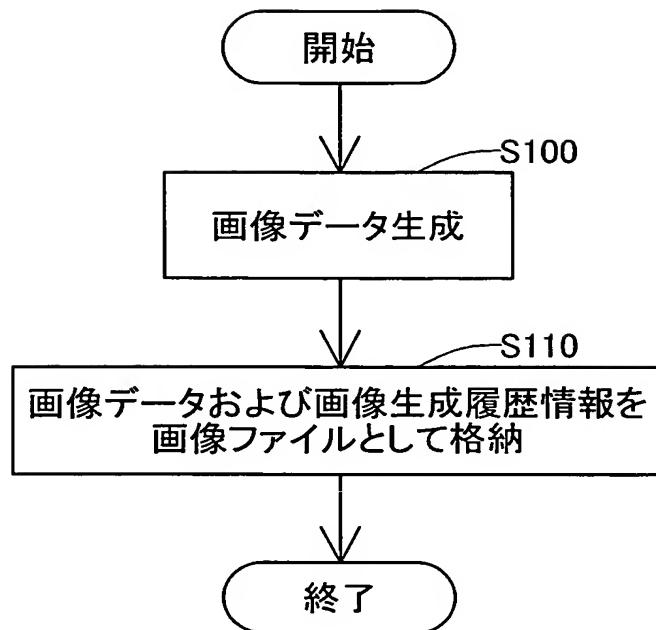


Fig.9

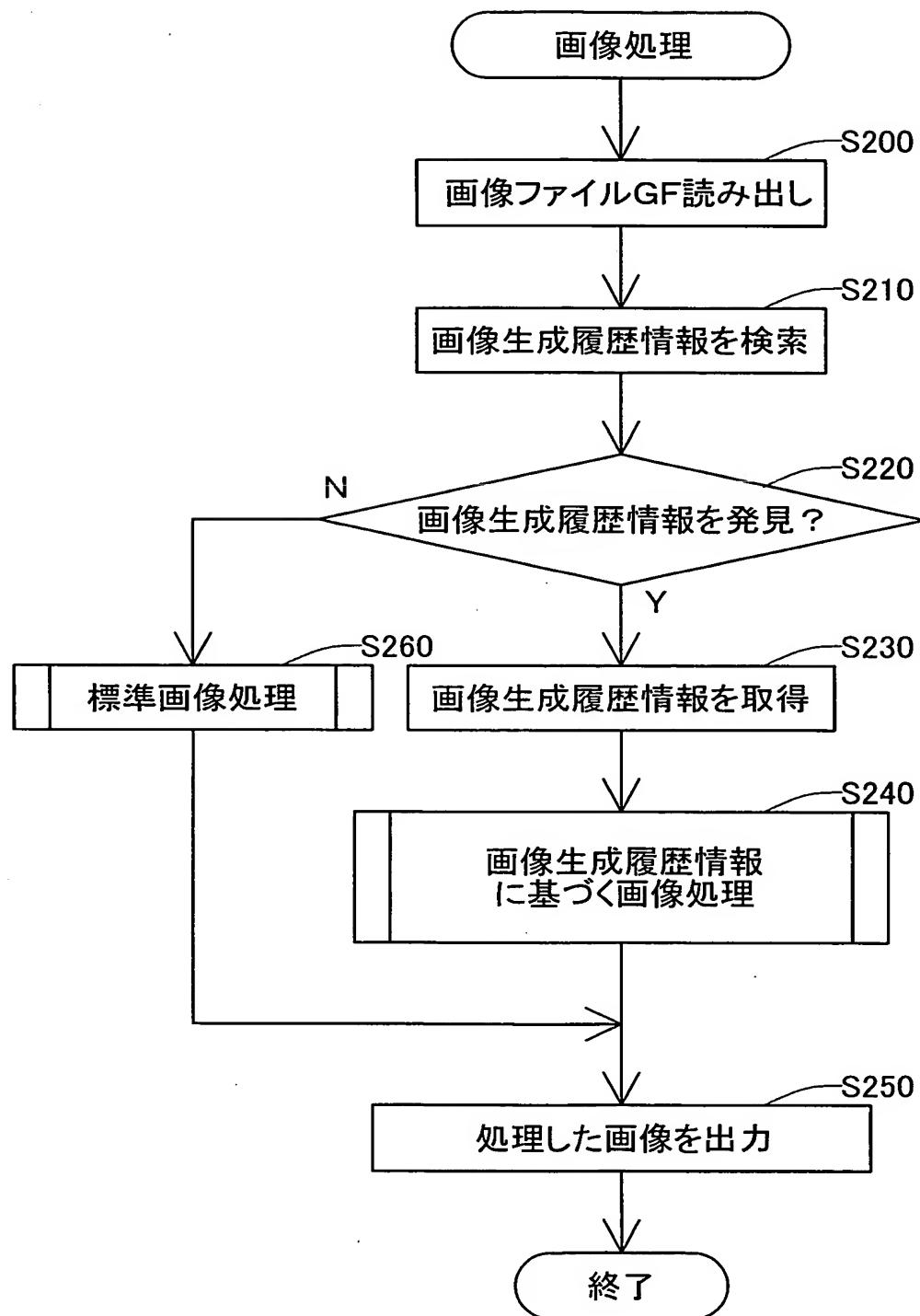


Fig.10

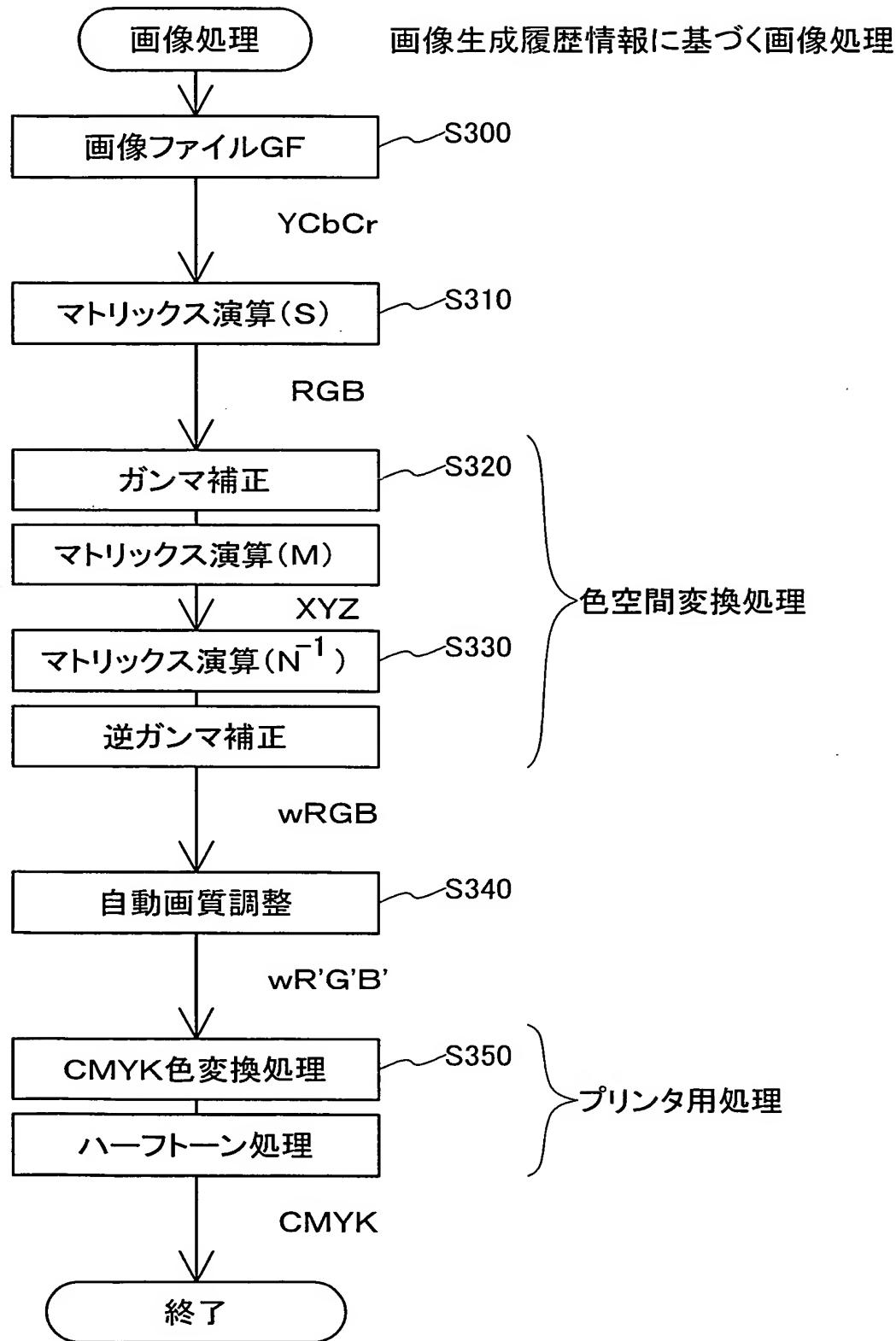


Fig.11

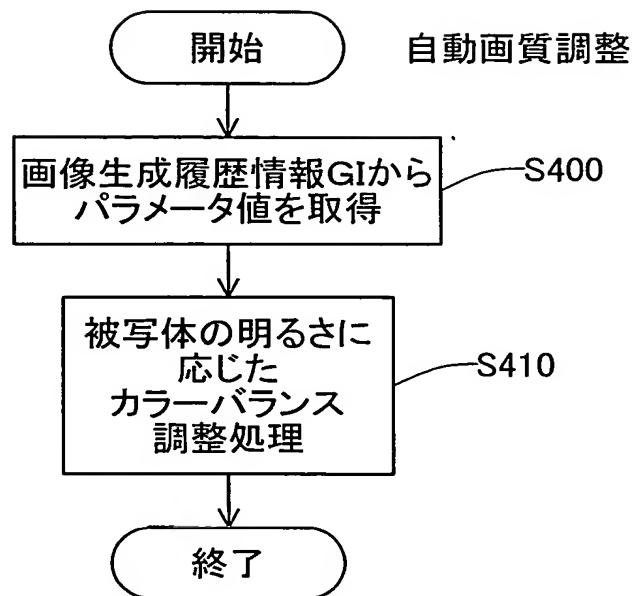


Fig.12

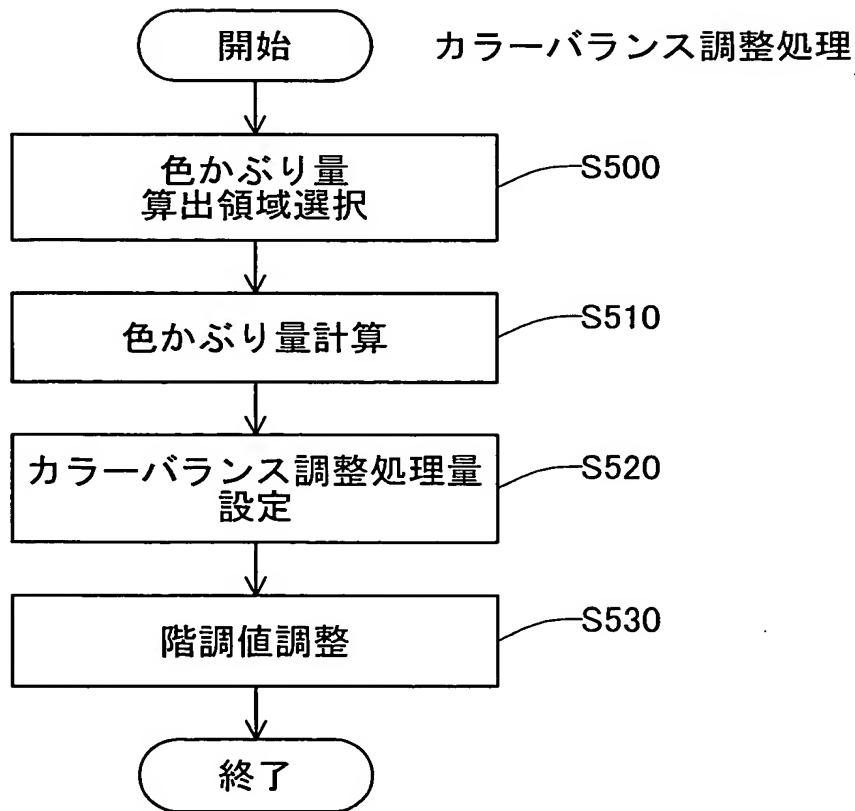


Fig.13(a)

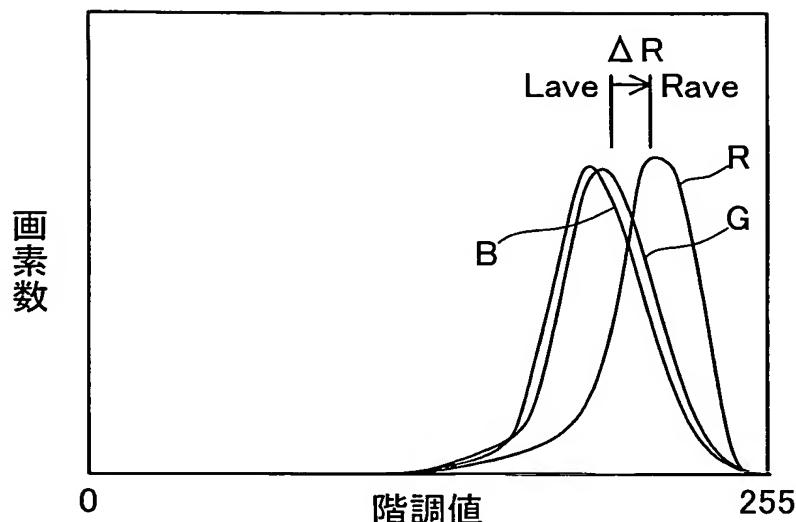
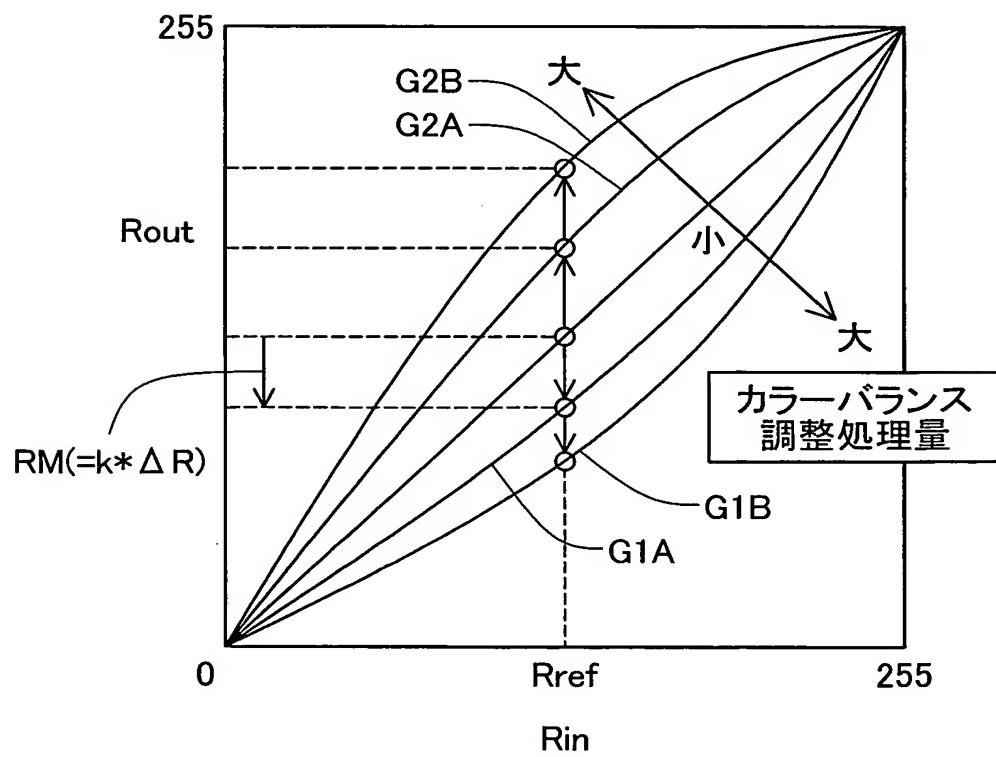


Fig.13(b)



色かぶり量算出領域

Fig.14(a)

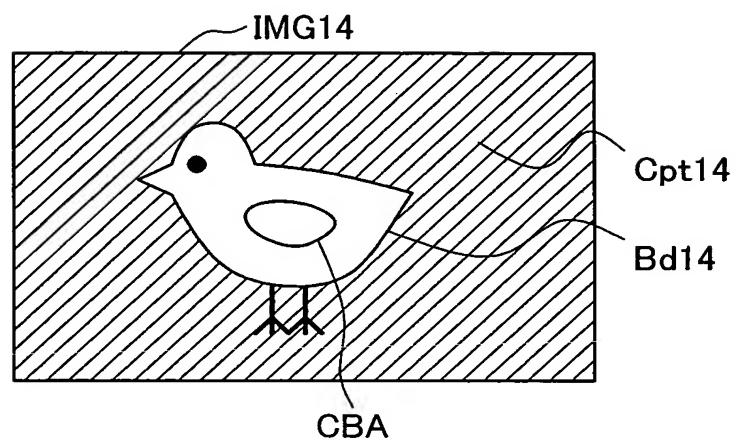


Fig.14(b)

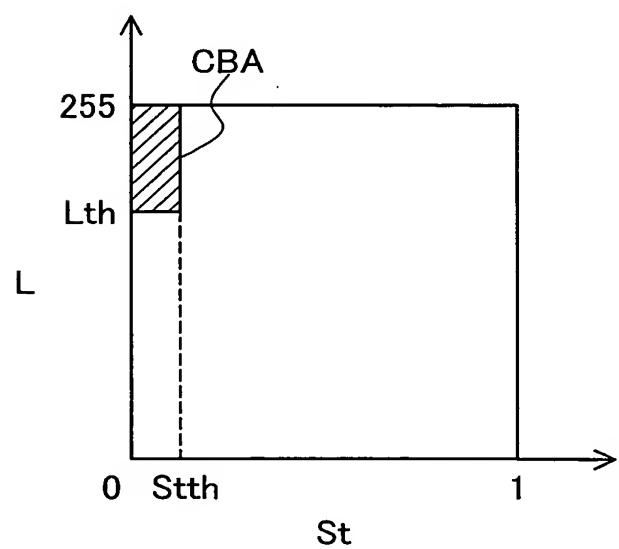


Fig.15(a)

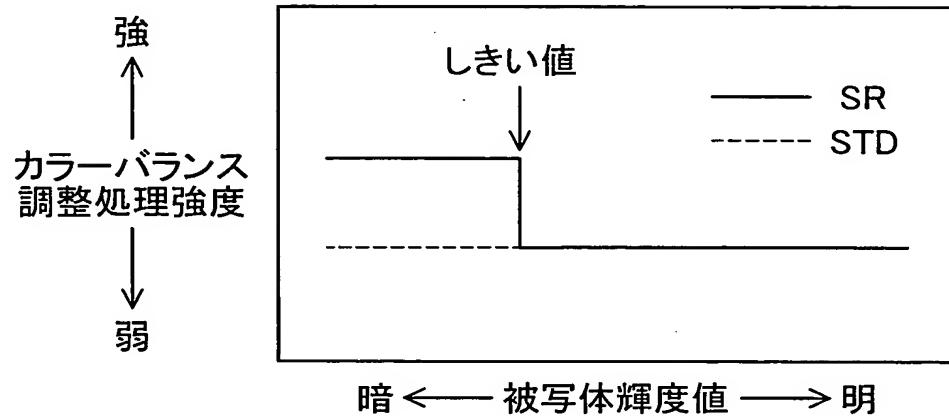


Fig.15(b)

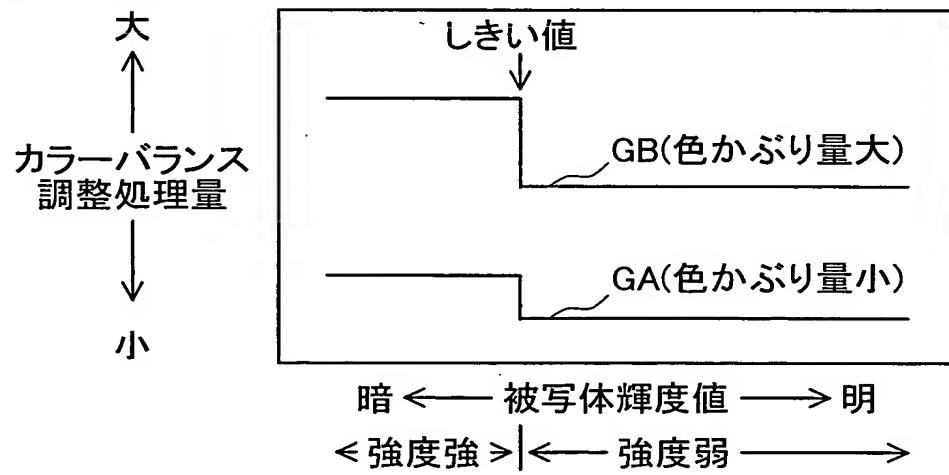
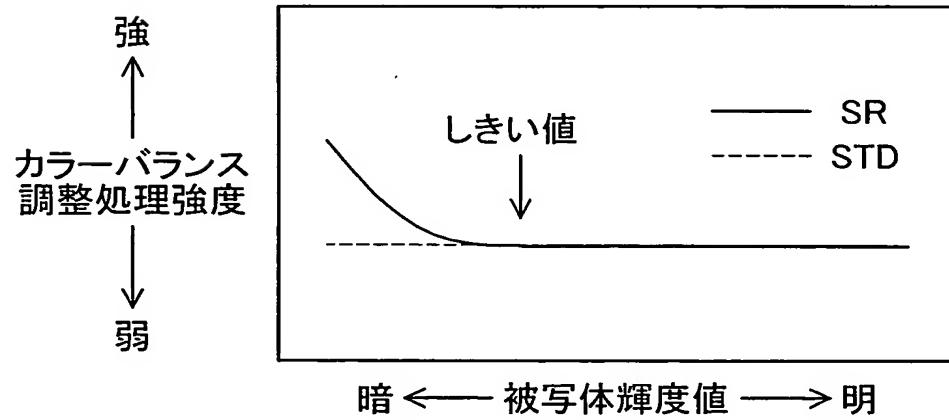


Fig.16



色かぶり量算出領域

Fig.17(a)

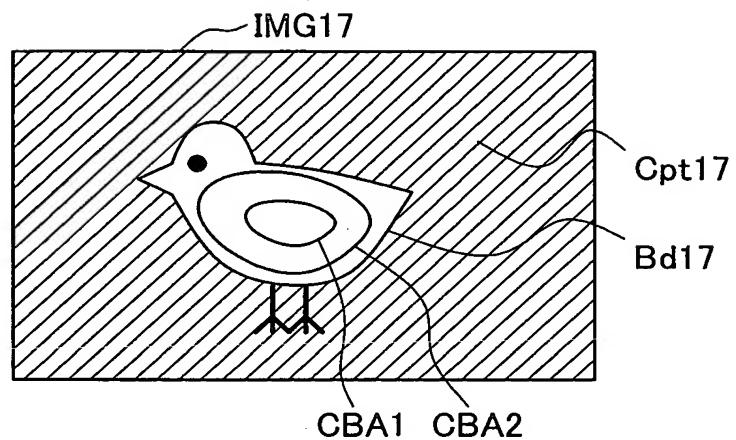


Fig.17(b)

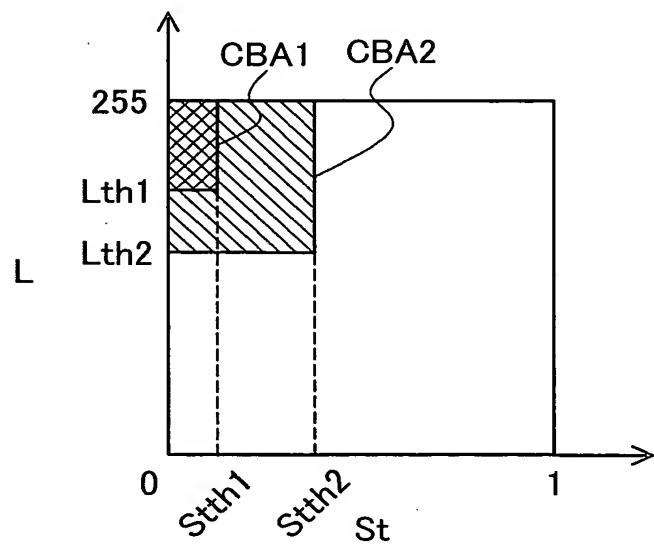


Fig.18

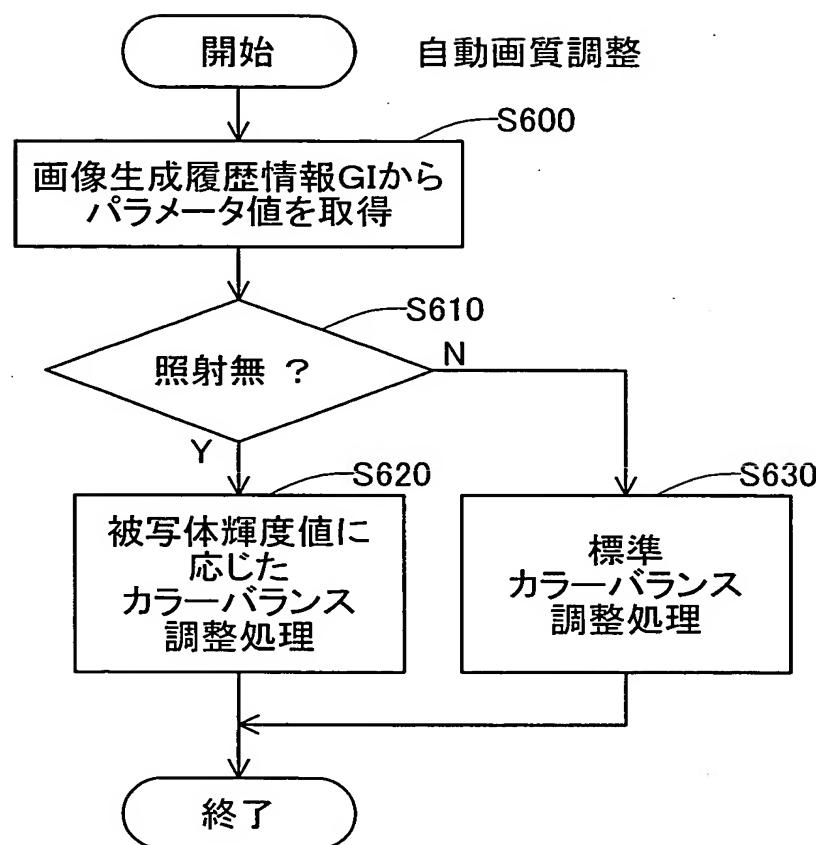


Fig.19

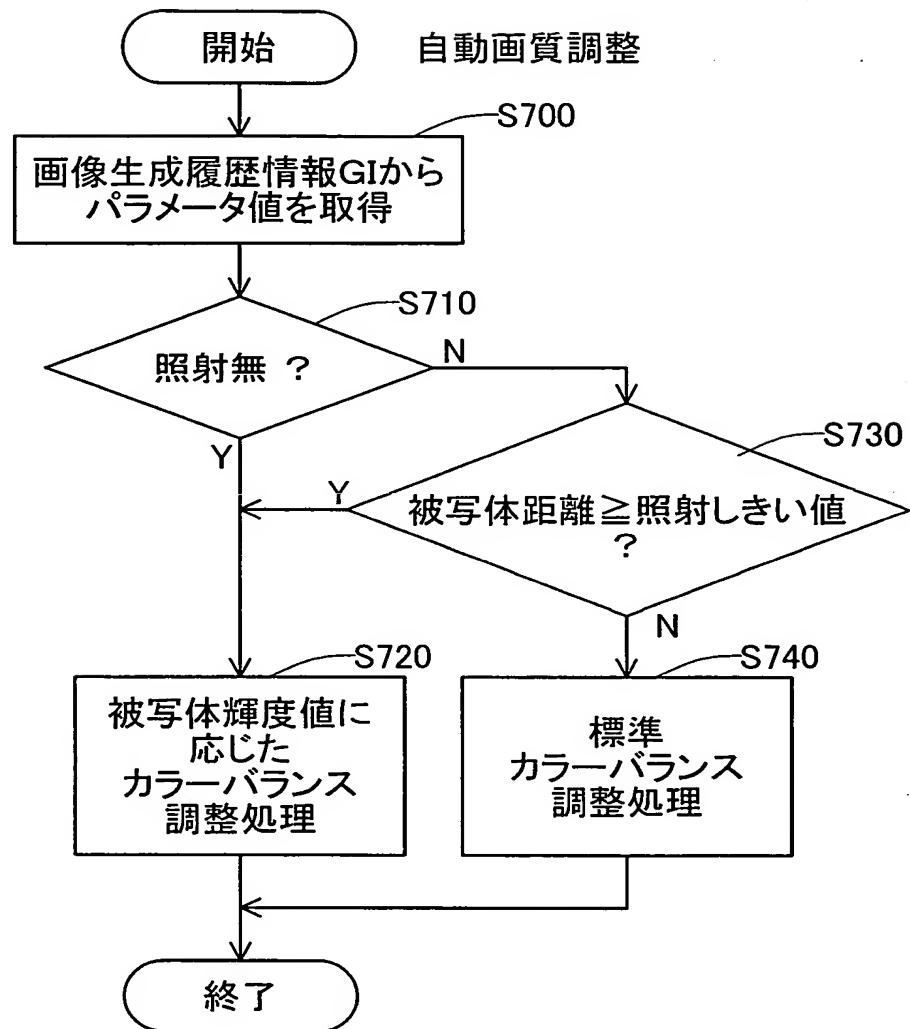


Fig.20

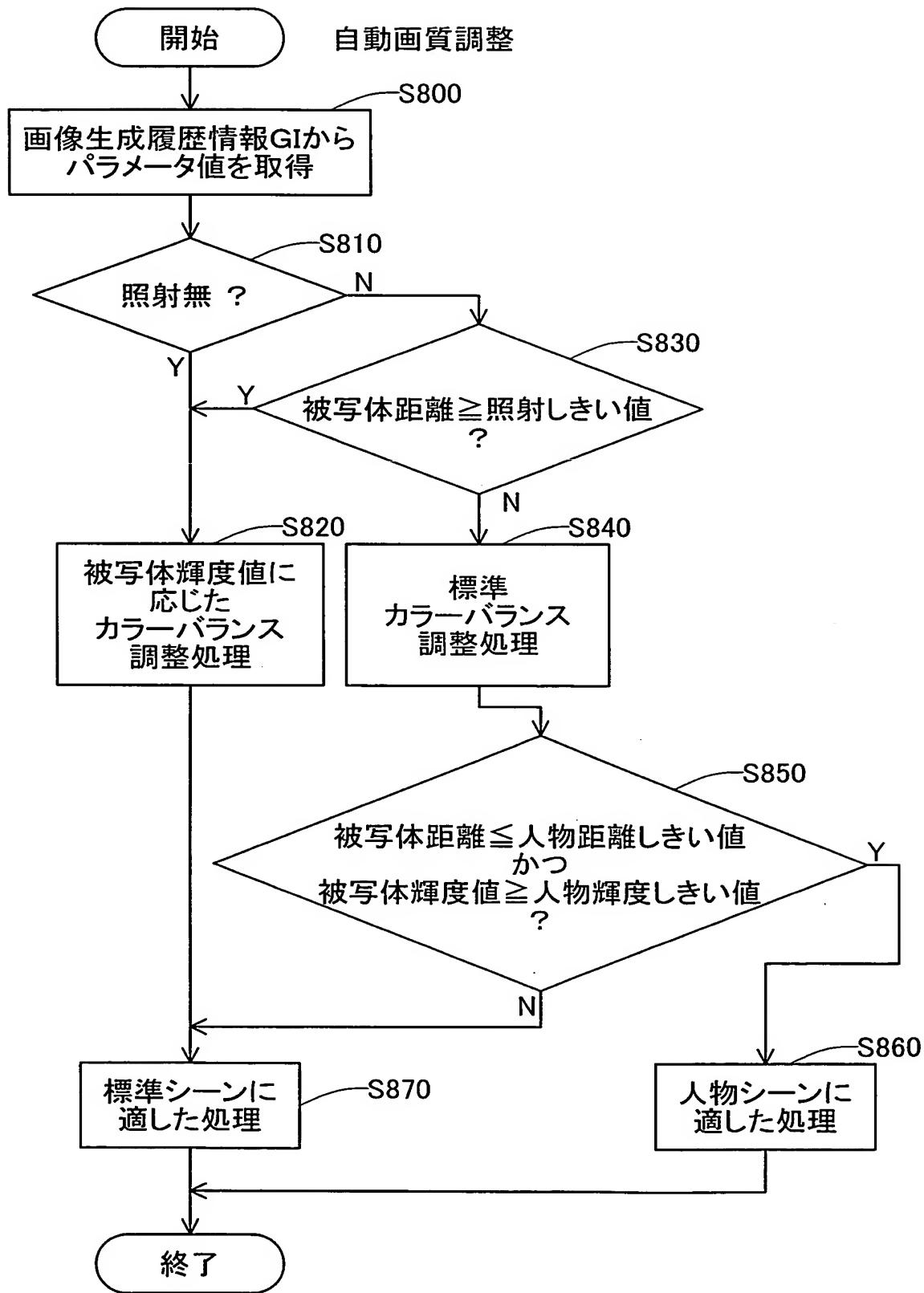


Fig.21

シーン	標準	人物
コントラスト	標準	やや軟調
明るさ	標準	やや明るく
彩度	標準	やや低く
シャープネス	標準	やや弱く
記憶色	OFF	肌色
ノイズ除去	OFF	OFF

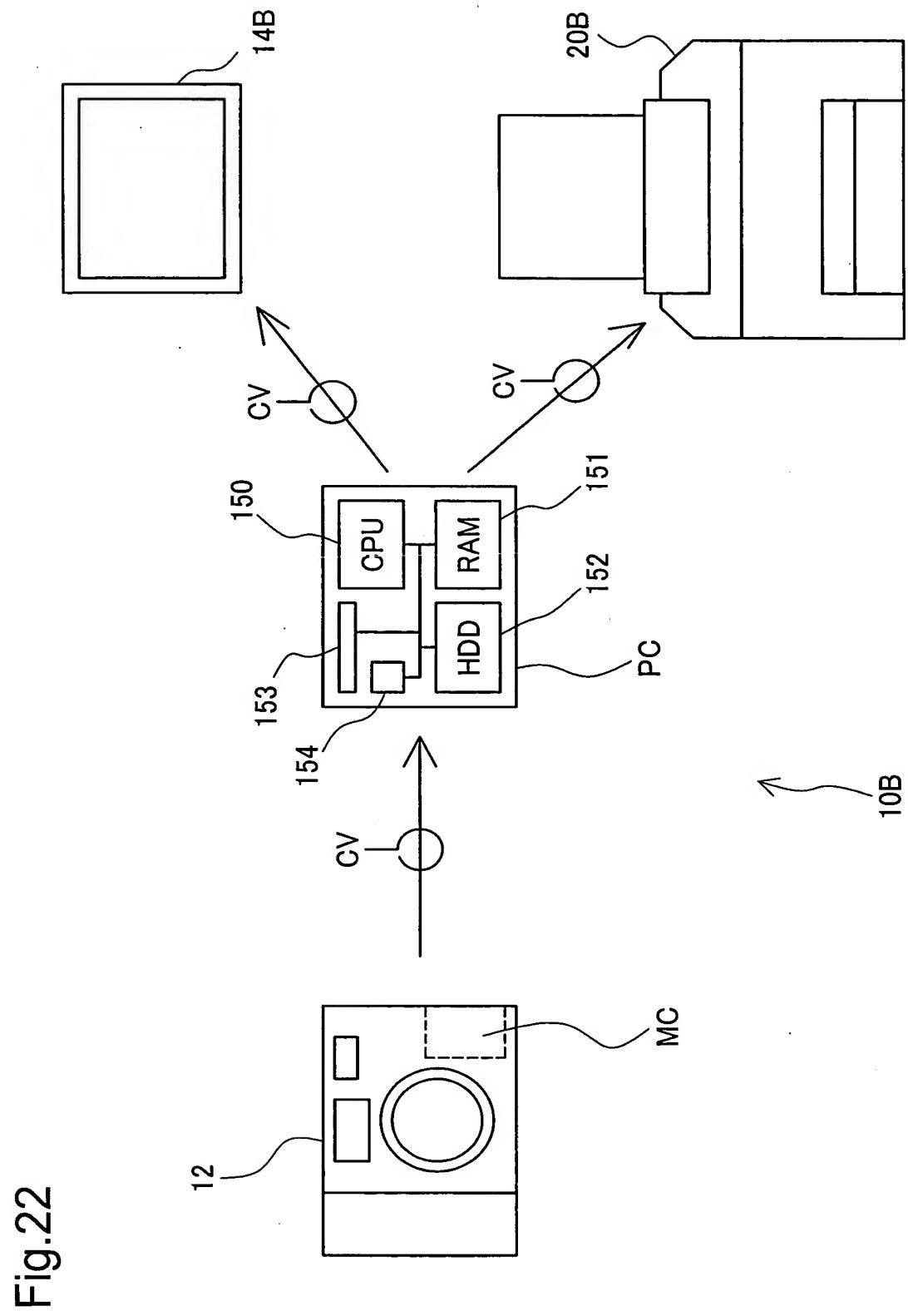


Fig.22

Fig.23

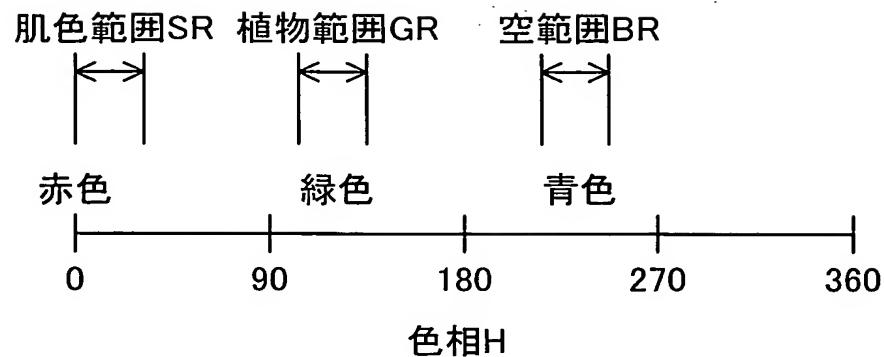


Fig.24

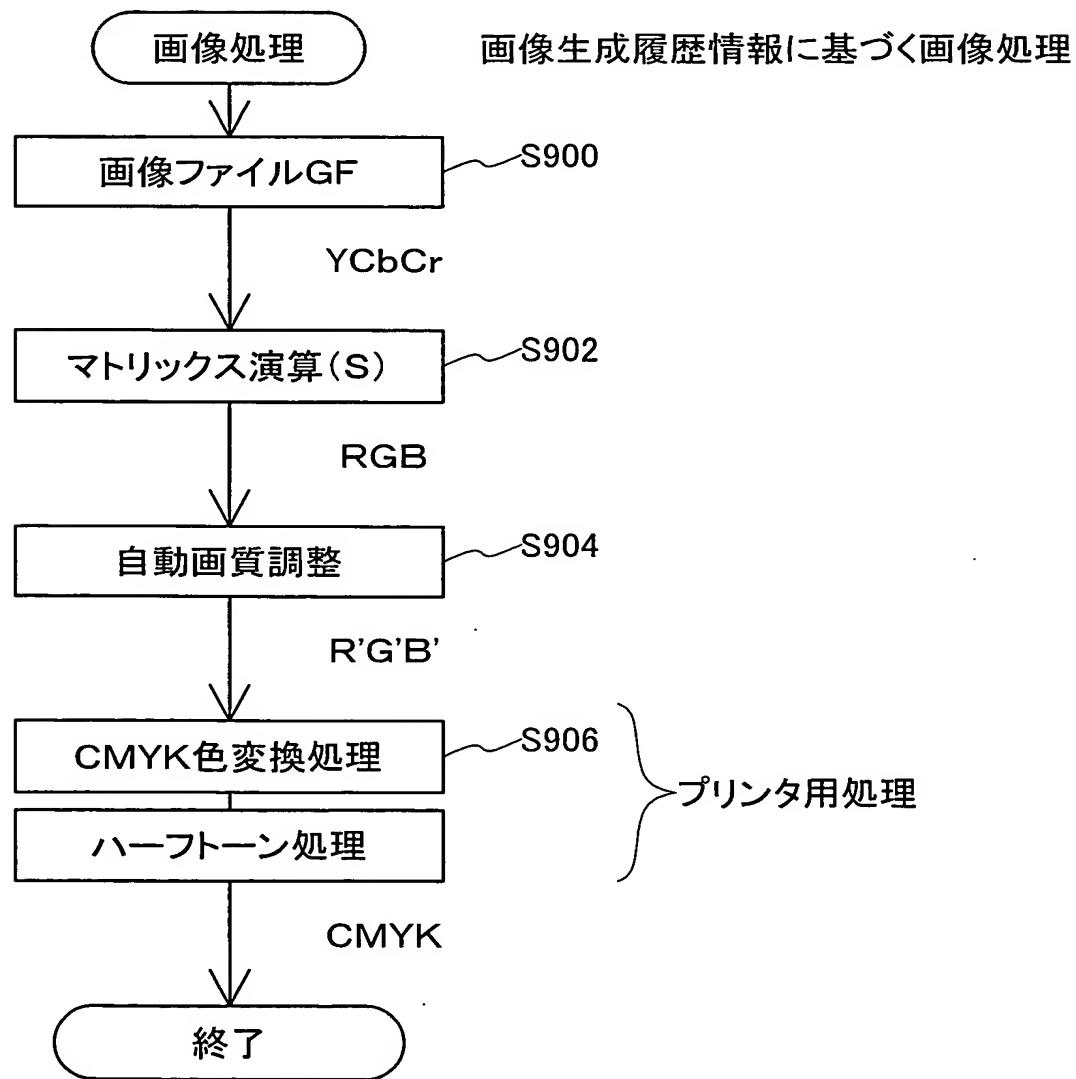


Fig.25

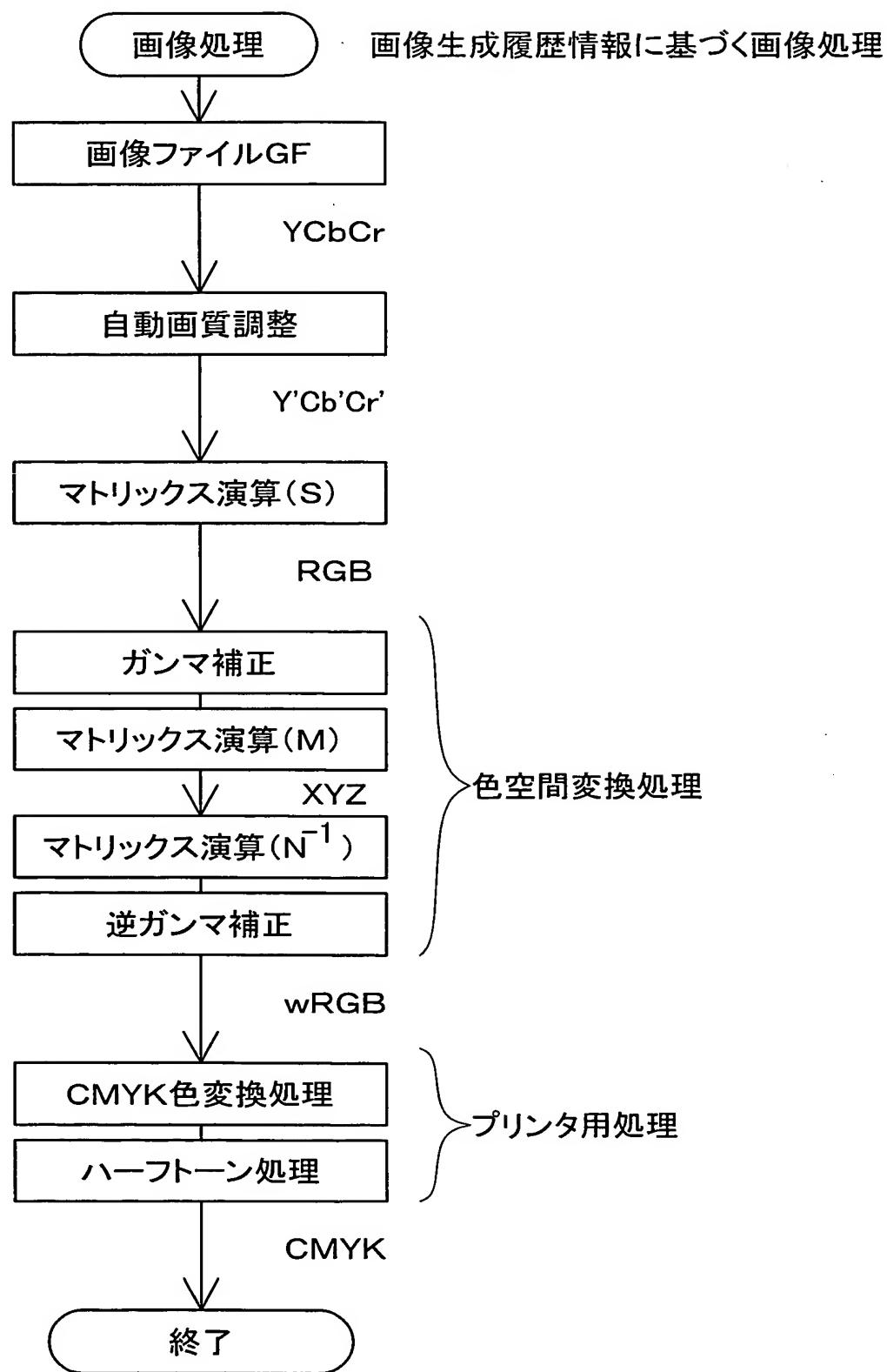


Fig.26

画像生成履歴情報に基づく画像処理

